
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS PAGINAS, MAS INFORMACION, NUEVO TAMAÑO
OK PC
600 ptas.
Revista de videojuegos de PC
• Nº2 • 1992
Guy Spy
and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Especial Olimpiadas:
Póker de Ases
Hook
HOOK
El retorno a Nunca Jamás
EDITORIAL NUEVA PRENSA, S. A.

ESTE VERANO VA



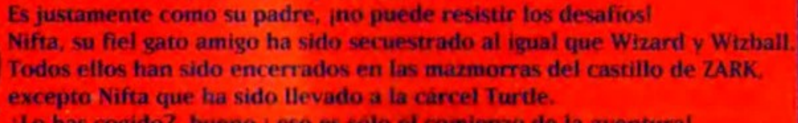
Pres





C O M
C O N
M E J O

WIZKID



WIZBALL se casó y tuvo un hijo... WIZKID.
Es justamente como su padre, ¡no puede resistir los desafíos!
Nifta, su fiel gato amigo ha sido secuestrado al igual que Wizard y Wizball.
Todos ellos han sido encerrados en las mazmorras del castillo de ZARK,
excepto Nifta que ha sido llevado a la cárcel Turtle.
¿Lo has cogido?, bueno ¡ eso es sólo el comienzo de la aventura!

ATARI ST . CBM AMIGA . PC

LA PIRATERIA ES DELITO

UNA VERDADERA SENSACIO

¡MAS DE 30 PRUEBAS!
Incluye todas las disciplinas
de pista y campo...
¡increíble animación
y asombrosa acción!



¡DOS DISCOS GRATIS!
Con muchas más
pruebas que incluyen:
SALTO DE TRAMPOLIN
NATACION . JUDO . LUCHA
ESGRIMA y BOXEO



El JUEGO D

CBM AMIGA · ATARI S

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA · ERBE SOFTWARE

A A SER DE ORO



enta





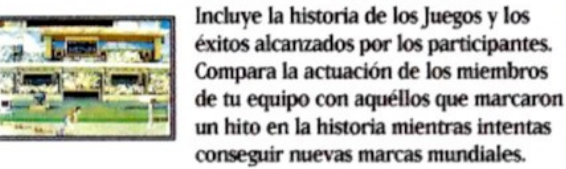
PITE
LOS
ORES

N DEL DEPORTE OLIMPICO



DIRECCIÓN DE EQUIPO
Ponte al mando del entrenamiento de tu equipo en esta competición de verano.

CUADRO DE HONOR
Incluye la historia de los Juegos y los éxitos alcanzados por los participantes. Compara la actuación de los miembros de tu equipo con aquéllos que marcaron un hito en la historia mientras intentas conseguir nuevas marcas mundiales.



E JUEGOS
ST · PC COMPATIBLES

SIMANT™

MAXIS

ocean

The Electronic Ant Colony

ERBE

EL HORMIGUERO ELECTRONICO
Hormigas. Has compartido tu comida, tu casa y planeta con ellas. Las has pisado, echado insecticida y aplastado.
Ahora tú pueder ser ellas.

APPLE MAC . CBM AMIGA . PC



CAMBIO DE DISQUETES DE 5 1/4 A 3 1/2

Este mes recibirás con la revista una demo de 5 1/4 del Risky Woods, pero si quieres te la cambiamos por uno de 3 1/2, POR SOLO 250 ptas. por el canje más 150 ptas. por el envío. Para ello, escribe a Editorial Nueva Prensa S.A., Plaza del Ecuador 2, 1º «B», 28016 Madrid.

Teléfono: (91) 457 52 82

Días laborables de 17 a19 horas.

OK PC Preview 8

Risky Woods SOLO ANTE EL PELIGRO

Un frenético y apasionante arcade y para más muestra: juega la demo.



Guy Spy and the crystals of Armageddon
DIFICIL DE MATAR

Y realmente lo es. Pero, para poderlo jugar primero te tendrás que convertir en un espía.



ESPECIAL OLIMPIADAS

Esto es por si todas las medallas que ha conseguido España, te han parecido pocas o por si tú también te quieres ganar alguna. De todas maneras, ¡a jugar!



Hook
VOLVER A SER NIÑO

Aprende a combatir contra el capitán Garfio y muchas otras cosas más...



Epic ODISEA ESPACIAL

El planeta se había acostumbrado a la buena vida, hasta que todo acabó y la humanidad entera tuvo que salir a buscar un nuevo hogar. Pero las cosas no serán tan fáciles.

Y también:

OKPC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Con este ejemplar que tienes en las manos, nos volvemos a poner en contacto. En él encontrarás muchos cambios, desde su nuevo formato 23 x 30 cms. a una mayor paginación, pues nos dimos cuenta que con 100 páginas nos era poco para poderte contar todo lo que queríamos y es por esto, que hoy te damos 116.

Esta vez llevamos como juego estrella de nuestra OK Pasarela al Guy Spy, la divertida demo que te dimos en nuestro primer número, pero esta vez te contamos todos los pormenores del juego, pues si la demo te gustó... ¡Qué más puedo decirte de la versión completa! Sí, puedo contarte que en la página 14 encontrarás todo lo necesario para divertirte en grande. Pero tampoco te digo más porque la cosas va de espías.

Abrimos el Tricks & Tracks con un juego apasionante, que por razones de espacio no lo incluimos en el número anterior, pero como lo prometido es deuda, aquí lo tienes.

En OK Connection encontrarás cómo instalar la tarjeta de sonido Covox y así disfrutar más de un PC.

RISKY WOODS una demo para jugar

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como: Tarjeta gráfica: VGA Tarjeta de sonido: Adlib Sound Blaster, Roland Disco duro y al menos 360 Kbytes de RAM.

Instrucciones para cargar la demo Risky Woods: Introducir el disco en el ordenador, teclear "instalar" y pulsar "enter".

Aparecerá un menú que nos permitirá configurar la demo adaptándola convenientemente a las capacidades de nuestro ordenador o comenzar a jugar directamente.

Si deseas saber más acerca del juego, en la página 8 de esta revista, encontrarás una preview del Risky Woods.

Nuestros anunciantes:

LINEA DIRECTA

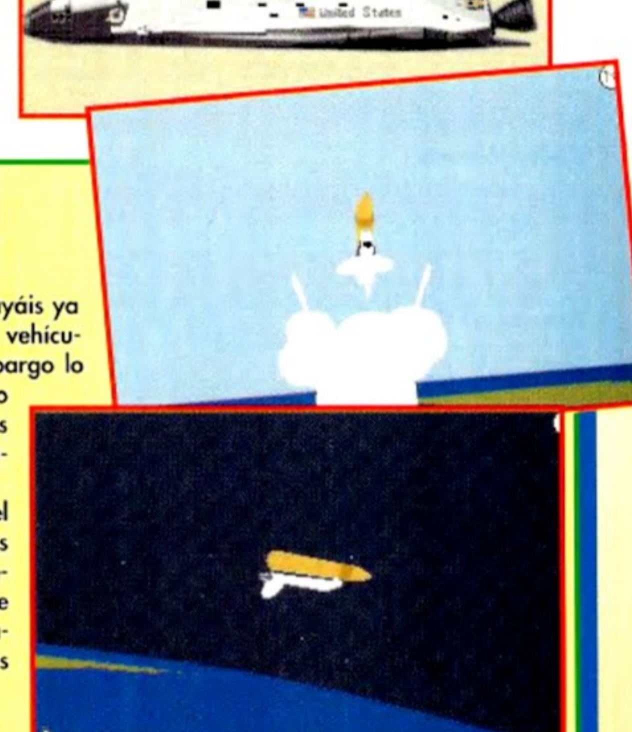
Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes, debes telefonear en días laborables de 17 a 19 horas

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General: José Ignacio López Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físico Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro Martin Echenique Jorge Gamio Eduardo Giachino Pedro J. González Antonio Martinez Herranz L.H. Servicios Informáticos Luis Villar Lucas «Typewriter» J.«Longfingers» José Villaba Medina
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1ß B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz Ana Pérez Ferreiro
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1 B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Preicor Paseo de Perales 28 Madrid
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid Polígono Industrial de Leganes Leganes (Madrid)
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, 1, local 28029 Madrid
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain IX 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





SHUTTLE (VIRGIN/ERBE)

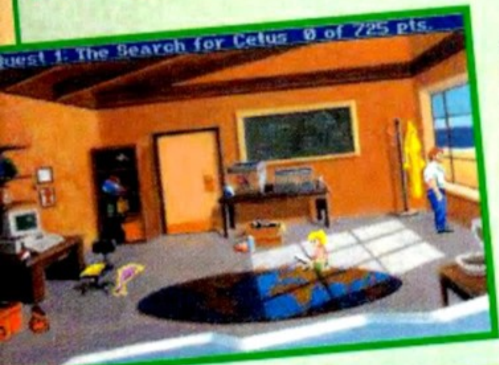
LA CONQUISTA DEL ESPACIO

Es muy probable que todos los aficionados al mundo de los simuladores hayáis ya tenido oportunidad de experimentar vuestras habilidades con todo tipo de vehículos, desde aviones a barcos, pasando por tanques o submarinos. Sin embargo lo que ahora nos propone Virgin es algo no sólo de mayor envergadura sino también -aparentemente al menos- mucho más complejo y atractivo: ni más ni menos que ponernos a los mandos del Space Shuttle, la lanzadera espacial con la que la Nasa revolucionó el mundo de la aeronaútica.

«Shuttle: The Space Flight Simulator», que es como ha sido bautizado el programa, es una perferta recreación del vuelo en una de estas sofisticadas naves, cuyo manejo no nos va a resultar desde luego nada sencillo, y de hecho no nos extrañaría que el juego pasara a la historia como uno de los que más teclas nos obliga a pulsar para controlarlo. En fin, que los más avezados en estas lides pronto podrán poner a prueba sus habilidades mientras surcan el espacio.

ECO QUEST (SIERRA/ERBE)

DIVERSION ECOLOGICA





El medio ambiente continua siendo tema de preocupación para la humanidad, y los programadores de juegos, que no quieren ser menos que los demás, aportan también su granito de arena para concienciar a la sociedad.

«Eco Quest» es una de las nuevas producciones de Sierra -inscrita como suele ser habitual dentro del género de las aventuras gráficas- que presenta algunas características que la diferencian de otros títulos de la compañía americana.

Destaca principalmente el hecho de que los dos protagonistas de la aventura sean un niño y un delfín, que combinarán sus esfuerzos en la lucha contra la amenaza de la contaminación, que se cierne de forma preocupante sobre los mares.

SPACE QUEST I (SIERRA/ERBE)

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE ROGER WILCO



Tres son las sagas con las que Sierra ha conseguido imponerse en el género de las aventuras gráficas como una de las compañías líderes del mercado, «King Quest», «Larry», y «Space Quest».

Lo que nos llega ahora es la primera parte de «Space Quest», el juego protagonizado por Roger Wilco, cuyas andanzas de aventurero galáctico son bien conocidas a lo largo y ancho del Universo. De la misma forma que ocurriera con «Larry I», el juego ha sido actualizado (principalmente en lo referente al apartado del sonido, que ahora permite hacer uso de las tarjetas más populares del mercado, y a los gráficos, con toda la



DIANE LEFLEY, DE PSYGNOSIS, EN ESPAÑA

En el transcurso de una corta pero intensa estancia en nuestro pais, Diane Lefley, manager europea de ventas de la compañía inglesa Psygnosis, tuvo la gentileza de visitar nuestra redacción, donde además de obsequiarnos con su simpatía nos mostró algunos de los próximos lanzamientos en PC de los creadores de leyendas del calibre de «Lemmings» o «Shadow of the Beast».

Por ser el más próximo en su lanzamiento comenzó por «Armour-Geddon», un complejo simulador de gráficos poligonales y ambientación futurista, para seguir con la esperada versión de PC de «Dungeon Master», que será traducida a nuestra idioma antes de ser editada en España. Aunque apenas esbozados, Diane nos mostró también otras dos próximas producciones de Psygnosis «Bill & LeeÔs excellent Tomato game», un desenfadado título protagonizado por un simpático tomate (!), y «The Balls», nombre provisional para un lanzamiento decididamente navideño que guarda ciertas semejanzas con el mencionado «Lemmings».

THE CASTLE OF DR.BRAIN

SE BUSCA APRENDIZ

Efectivamente, ese es el punto de partida de una de las nuevas aventuras gráficas de Sierra (incansables, como podéis ver en estas páginas), «The Castle of Dr. Brain», un misterioso anuncio en un periódico en el que un tal Dr. Brain solicita un ayudante para su laboratorio científico.

Tu vas a ser el afortunado primer candidato que va a llegar hasta la puerta de su castillo par conseguir el puesto, pero cuidado, por que para lograrlo tendrás que superar todas las pruebas y trampas que el chiflado científico ha instalado en su residencia como «test de aptitud» para los aspirantes.





vistosidad de los 256 colores de la VGA) y traducido al castellano, aunque respetando el argumento del programa que quizás algunos pocos tuvistéis ya oportunidad de disfrutar en la versión inglesa lanzada por Sierra hace ya algunos añitos.

Nuestro objetivo en «Space Quest I: Roger Wilco in The Sarien Encounter» es combatir en solitario contra los seres de una raza alienigena hostil, que se ha apoderado de la nave en que nuestro héroe presataba sus servicios. Roger formaba parte de un grupo de hombres encargados de poner en funcionanmiento una secretisima máquina, que en manos sin escrupulos puede hacer tambalearse el equilibrio estelar... En fin, que una vez más os toca salvar el mundo. ¡Animo, valientes!.

RAMPART (ELECTRONIC ARTS/DRO)

MEZCLANDO GENEROS



Ingeniosa es sin duda el calificativo que se merece ésta nueva producción de Electronic Arts, ya que en su desarrollo combina sabiamente elementos de los más clásicos juegos de estrategia, arcade y puzzle.

Nuestra misión en el juego consiste en defender un castillo, que será atacado desde el mar por varios barcos. Cuando las balas de cañon de uno y otro bando surquen los cielos los resultados no se harán de esperar: las naves enemigas se hundirán irremisiblemente en la costa, pero nuestro castillo, o mejor dicho sus muros, habrán sido víctimas de los disparos de nuestros adversarios, y entonces, y dentro de una fase en el más puro estilo «Tetris» se nos permitirá reconstruirlo utilizando piezas de diversas formas y tamaños.

¿Original, no? Pues si, y también muy divertido, así que permanecer atentos por que muy pronto podréis disfrutarlo en las pantallas de vuestros ordenadores.





- OK PREVIEW: *RISKY WOODS*
- Compañía: DINAMIC/ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

RISKY WOODS

FURIA ESPAÑOLA



Es muy posible que sólo los más veteranos del mundo del video-juego conozcáis la larga, prolífica y exitosa trayectoria de una de las pocas compañías españolas productoras de software que ha logrado sortear los avatares de los tiempos. Dinamic no sólo está vivita y coleando, sino que además está a punto de sorprendernos con uno de sus proyectos de mayor envergadura: «Risky Woods».



"Risky Woods" es un arcade de concepción muy clásica que destaca especialmente por su calidad técnica y su jugabilidad.



Al morir los enemigos dejarán caer una moneda. Si las recogemos, podremos comprar diversas ayudas al llegar a las tiendas.

Atrás quedan los tiempos de juegos del renombre de «Narco Police» y «Navy Moves» o los más vetustos «Camelot Warriors» o «Freddy Hardest», por citar algunos de los muchos programas con los que a lo largo de su carrera Dinamic deleitó a todos los aficionados al mundo del video-juego en nuestro país.

Atrás quedan también los muchos intentos llevados a cabo para lograr que sus productos alcanzarán una aceptable repercusión más alla de nuestras fronteras, cosa que salvo contadas ocasiones (y por causa del escaso apoyo de las distribuidoras internacionales, las poco favorables -y bastante chauvinistas- críticas de las revistas extranjeras, y la ardua tarea de tener que hacer frente a lanzamientos millonarios tipo «Terminator» o «Robocop») nunca género unos resultados verdaderamente convincentes.

Tal vez precisamente por eso «Risky Woods» marque un punto y aparte en la carrera de Dinamic por varios motivos. Uno, por que el juego ha sido concebido bajo los auspicios de la internacional americana Electronic Arts, lo cual augura que el programa muy previsiblemente no va a ser la enésima ocasión en la que Dinamic consiga sólo el éxito en nuestro país, y dos, y aunque no nos afecte directamente como usuarios de PC, por que el juego va a convertirse en el primer programa español en ser versionado para consola, lo que también lógicamente va a ayudar en mucho a la difusión masiva del producto.

En fin, lo importante es que aunque haya transcurrido más de un año desde que que el juego estuviera casi terminado, hasta que finalmente aparezca en el mercado en este mismo mes de Septiembre (al parecer los chicos de Electronic Arts han vuelto «literalmente locos» a Dinamic con toda una serie de sugerencias y retoques que parecían no tener final), por fin vamos a poder disfrutar de un arcade que promete ser de lo mejorcito que ha desfilado por nuestros PCÕs.

Seguir leyendo y comprobaréis por que.

TECNICAMENTE PERFECTO

En esto del videojuego, parece que hay dos caminos muy claros por los que lanzarse a buscar el éxito: la originalidad o la calidad. Pocos son los títulos que aunan a la par ambas virtudes, y si muchos los que prescinden de la primera cualidad para centrarse en lograr que un juego, aunque prácticamente poco o nada aporte en relación con lo ya visto dentro de un determinado género, ofrezca al usuario tal derroche de calidad y espectacularidad que le hagan rendirse sin condiciones.

«Risky Woods» es un arcade y de los más clásicos, y por ello muy poco de lo que vamos a encontrar en su interior nos va a sorprender. Ahora bien, teniendo en cuenta que el arcade es con diferencia uno de los géneros en los que menos queda por inventar, nos parece lo más correcto correr un túpido velo sobre este particular para pasar a mencionar algo mucho más interesante, y es que el juego cuenta con una calidad técnica muy pocas veces vista en un PC. Dos planos de «scroll», abundante y bien tratado colorido, rapidez, suavidad, excelente sonido, y jugabilidad a prueba de bomba son algunos de los calificativos que el programa se merece, y que sin duda le confieren un atractivo que estamos seguros los aficionados a los arcades no podrán dejar pasar por alto.

CUENTA LA LEYENDA...

El argumento del juego no es demasiado èxtenso, pero si interesante, ya que nos cuenta la historia de como los Viejos Mon-



El acoso de los diabólicos seres del mal será en todo momento agobiante.



Los estupendos gráficos del juego son sin duda uno de sus puntos más destacables.



Los cofres esconden en su interior una buena cantidad de ayudas y sorpresas.





La suavidad del doble "scroll" de pantalla está muy por encima de lo visto hasta ahora dentro del mundo del PC.



Para poder traspasar los ojos-puerta tendremos que recoger varios "eye-keys", o de lo contrario nos quedaremos atascados.



El programa tiene un total de cuatro zonas, aunque cada una de ellas está compuesta por dos fases y una cueva.



El nivel de dificultad -como el de todo buen arcade- es bastante elevado, pero en ningún momento llega a ser desesperante.

jes, que custodiaban la sabiduría de las Tierras Perdidas, fueron convertidos en estatuas de piedra por las fuerzas del mal.

Sólo hay un hombre capaz de «desfacer este entuerto» (como diría Don Quijote), y ese es Roham, un joven guerrero al que nosotros acompañaremos en su lucha a través de cuatro peligrosas zonas, cada una de ellas compuesta por dos fases y una cueva. En esta última es donde nos esperará un guardian de gigantesco tamaño y extrema mala sombra, que se empeñará en impedirnos el acceso hacia la siguiente zona.

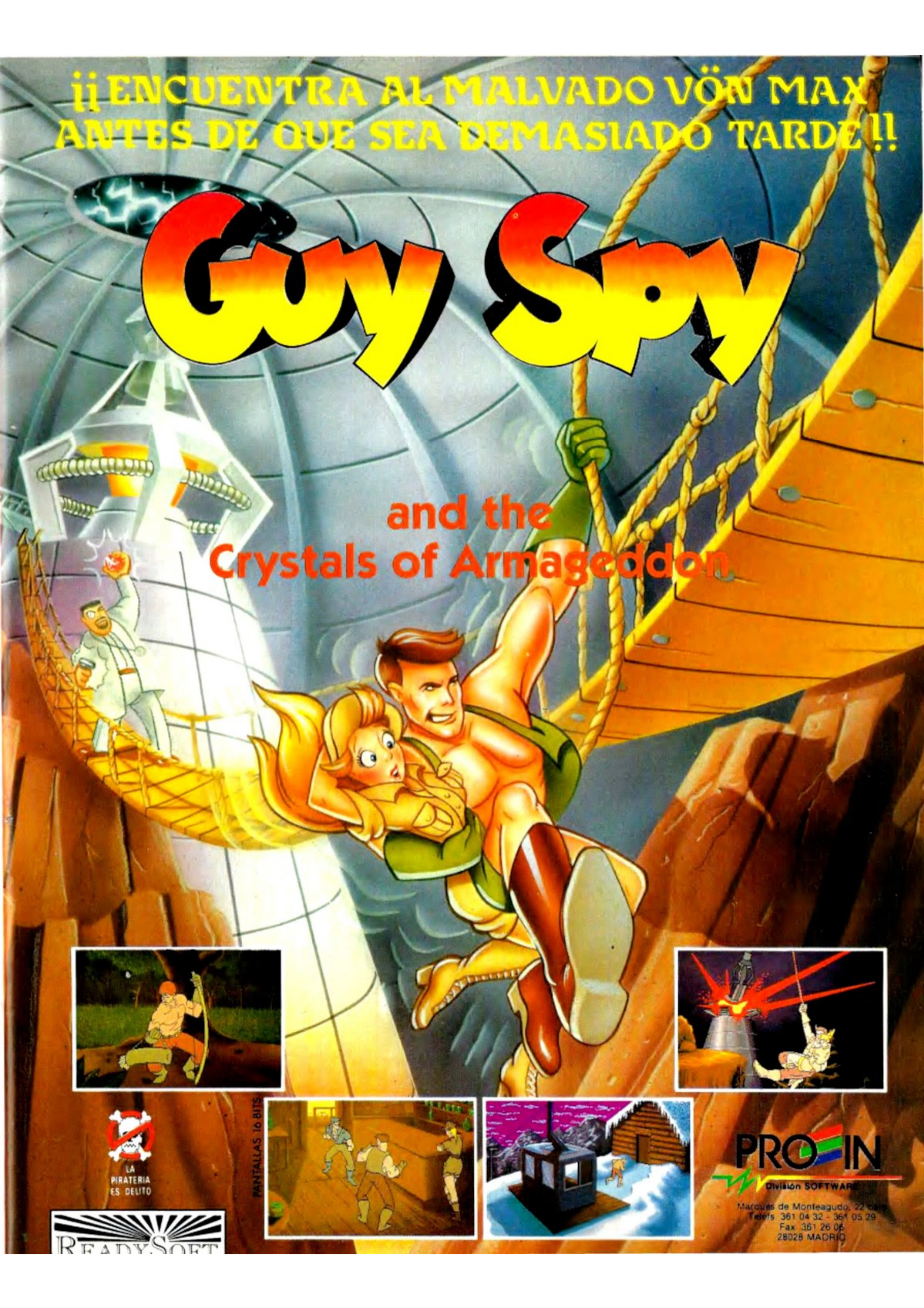
En nuestro recorrido encontraremos multitud de trampas, enemigos y sorpresas.

Entre las dos primeras podemos mencionar zombies, plantas carnívoras y todo tipo de criaturas infernales, además de abismos o avalanchas de rocas. Entre las segundas -más agradables- cabe mencionar los cofres, que una vez abiertos con varios disparos liberarán diversos objetos de gran utilidad. También es destacable el hecho de que los enemigos al morir dejen escapar una moneda, que es conveniente recoger, pues en algunos lugares encontraremos tiendas donde podremos canjearlas por diversas ayudas (armas, vidas, energía...).

Y no mucho más vamos a adelantaros, por que lo mejor será esperar a tener ya definitivamente éste esperado juego en nuestras manos, para poder cantar lo que parece una victoria tan previsible como aplastante.

J.E.B.




¡¡ENCUENTRA AL MALVADO VÖN MAX
ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE!!
GUY SPY
and the
Crystals of Armageddon
PANTALLAS 16 BITS
LA
PIRATERIA
ES DELITO
READYSOFT
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax 361 26 06
28028 MADRID

OK PC Bazar

Analog SABRE

Distribuido por : ERBE

Joystick de diseño sencillo pero construido bajo tecnología IRT. Este analógico está enfocado hacia una comodidad de uso y una velocidad de respuesta que nos harán conseguir las más altas puntuaciones. De fácil conexión por contar con una toma estándar, está provisto de doble disparador, ajuste lineal de ejes y el siempre necesario auto-disparo. Y no te preocupes, por que sus cuatro ventosas impedirán que te caigas de ningún juego.

Precio : 4.900 ptas.



COVOX SOUNDMASTER +

Distribuido por : DRO SOFT

Tarjeta de sonido ultracompatible para PC que permite escuchar efectos de sonido, voces y música en alta fidelidad a través de tu PC. Está diseñada para funcionar con la mayoría del software existente en el mercado, y al estar construída en tamaño corto su instalación en el interior del ordenador se hace más fácil. Cuenta además con Digitalizador de Salidas, Sintetizador de música de 11 voces, 6 melodías y 5 ritmos, amplificador de sonido de 4 watios y es compatible Ad lib 100%.

Precio : 12.900 ptas.

GAMECARD III

Distribuido por : PROEIN S.A.

El avanzado mundo de las tarjetas de adaptadores de joystick, deja de ser un misterio cuando nos encontramos ante un modelo como éste, que complementa la calidad de sus materiales con su fácil instalación y manejo, convirtiéndola en un competidor a tener en cuenta. Incorpora ajuste automático de la velocidad de vuestro ordenador, dos puertos de conexión (Joystick o Flightstick) y software suficiente para diagnosticar, testear e incluso calibrar vuestro joystick. Funciona en cualquier IBM PC ó 100% compatibles, excepto el modelo 1000 de Tandy.

Precio: 6.650 ptas.



PISTOL STICK (Winner 1.00)

Distribuido por: DRO SOFT

Un artículo fiable, competente y muy recomendado para los que tienen el aeropuerto montado en casa. Su empuñadura en forma de pistola, su excelente fijación, cuatro pulsadores de disparo (dos en la base y 2 en el mando), unidos al pulsador de control de potencia, dan una idea del alcance de este producto.
Una cualidad interesante es la posibilidad de funcionamiento del joystick como si fuesen dos independientes. Funciona en todos los IBM y PC compatibles 100%.

Precio : 6.900 ptas.



FLIGHTSTICK

Distribuido por : PROEIN

Si os encontráis entre los asiduos a los programas de simulación, FlightStick pone a vuestro alcance un método muy adecuado para conseguir controlar mejor cualquier avión o tanque que caiga en vuestras manos. El diseño en forma de pistola, la comodidad de acceso a los pulsadores de disparo con una sola mano, la precisión de 360 grados en el control del cursor, componen el abanico de características principales que se ven ampliadas por la incorporación de un eje más que aprovecha el control de potencia que los simuladores de vuelo más avanzados poseen.

Precio : 9.500 ptas.

VIDEO BLASTER

Distribuido por : MAIL SOFT

Tarjeta creada para capturar imágenes a través de video y realizar sensacionales efectos especiales que alucinarán al más incrédulo y convertirán tu ordenador en un avanzado sistema multimedia. Dotada de una capacidad enorme para la manipulación de imágenes, tamaños, colores, brillos, contrastes, etc..., la Video Blaster cuenta con tres entradas de video, un conector de tipo D-15 para la entrada de VGA, cable de conexión interno para adaptar a la tarjeta VGA de nuestro ordenador, conector para toma mono de micrófono, salida estéreo y salida para Super-VGA. Tiene una gran potencia en la manipulación de las imágenes capturadas a través del software que acompaña a este producto o incluso de aquellos programas que soporten formatos tan conocidos como PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF y ficheros TARGA. Resolución VGA de 640 x 480 en VGA y Memoria de video de hasta 1024 x 612 x 12. Requiere IBM-PC AT, monitor VGA o Multisync, slot de 16 bits y MS-DOS/PC-DOS 3.1 o superiores. El producto incluye además de la tarjeta, todos los cables y conectores necesarios, software de utilidad y de animación, una demo para que nos demos cuenta de todo lo que podemos hacer y los potentes programas de TEMPRA para que consigamos convertirnos en unos verdaderos maestros del video. Una última sorpresa es que además funciona perfectamente en entorno Windows. Un montón de nuevas sensaciones te esperan dentro de Video Blaster.

Precio : 79.900 ptas.

ADLIB

Distribuido por : ERBE

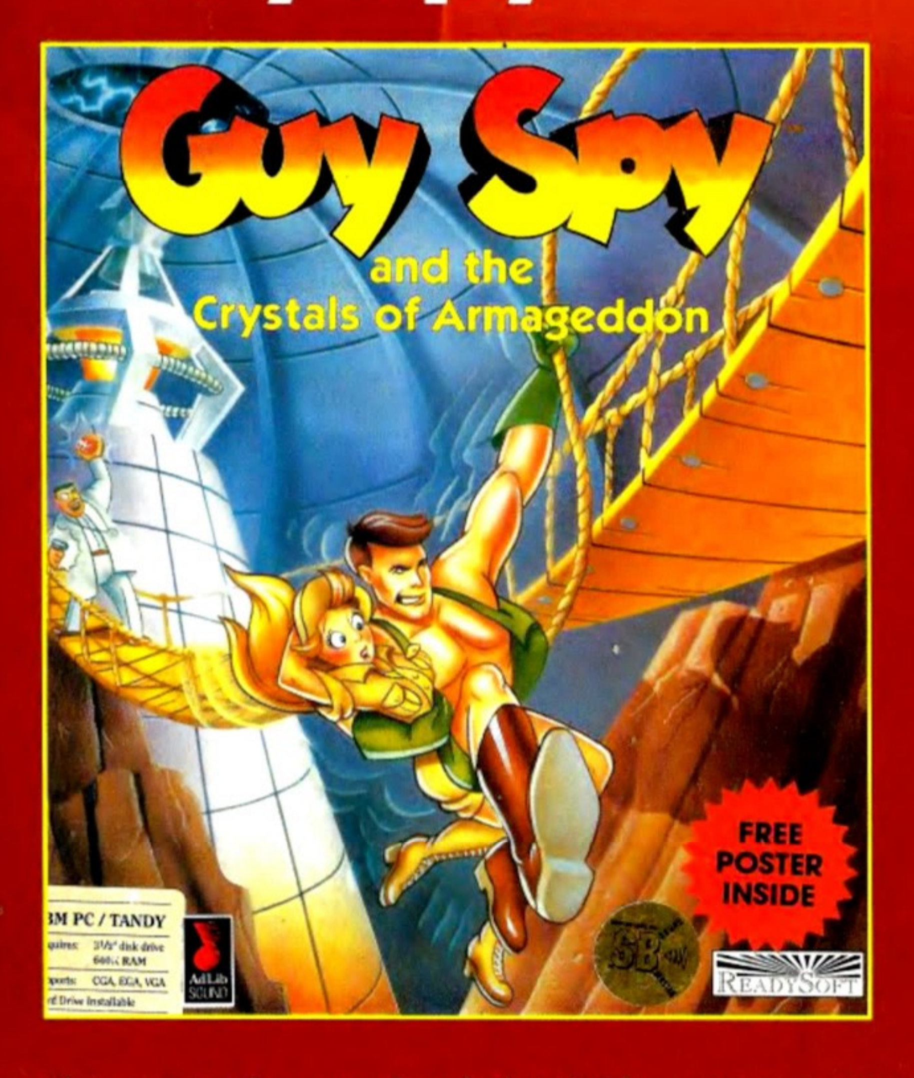
Esta tarjeta hará que te olvides del altavoz de tu PC y dará nueva vida a tus juegos preferidos. Es capaz de reproducir simultáneamente 11 sonidos distintos.
Incorpora una toma de audio, control independiente de volumen para escucharlo en el tono deseado y se acompaña con un menú de utilidades de software que conseguirán que le saques el mayor partido posible. Toda la espectacularidad del mejor sonido puesta al alcance de tus manos con el mínimo esfuerzo.

Precio : 23.900 ptas.



Guy Spy

- OK Pasarela: *GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON*
- Compañía: READY SOFT
- Distribuidor: PROEIN, S.A.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, PRO AUDIO SPECTRUM
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA



Nos encontramos ante un arcade donde los principales recursos con los que deberemos contar son una gran habilidad y una estimable rapidez de reflejos, como bien corresponde a este género de juegos. Como suele ser también habitual, sus fases están bien diferenciadas, lo que permite desarrollar una gran variedad de formas de juego, pasando desde encontrarnos disparando con un punto de mira, como si estuviéramos ante el legendario «Prohibition», hasta estar luchando en un tugurio a puños limpio contra un fornido adversario, pasando por un laberinto o un auténtico slalom de esquí. Todo esto significa que, más que un gran arcade de acción similar en todo su desarrollo, «Guyspy» es más bien la unión de una serie de pequeños juegos con nuestro personaje como punto común, y unidos entre sí por una historia que se nos va desvelando a medida que pasamos de fase.

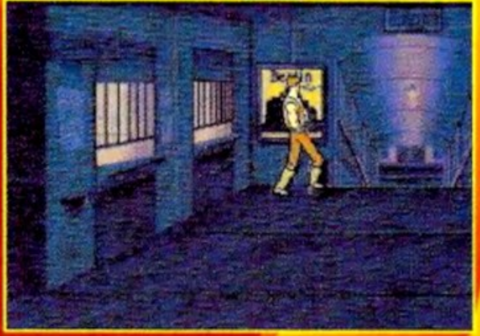
Si te gustan los arcades de intrépidos aventureros, y eres de los que opinan que los mejores gráficos deben de ser lo más parecidos posible a los de los dibujos animados estás de suerte, porque este nuevo juego de Empire reune ambas condiciones.

DIFICIL DE MA

ENTRANDO EN CALOR

La estructura del juego, como ya hemos mencionado, es de fases individuales sin mucha relación entre ellas, por lo menos en cuanto a desarrollo se refiere.

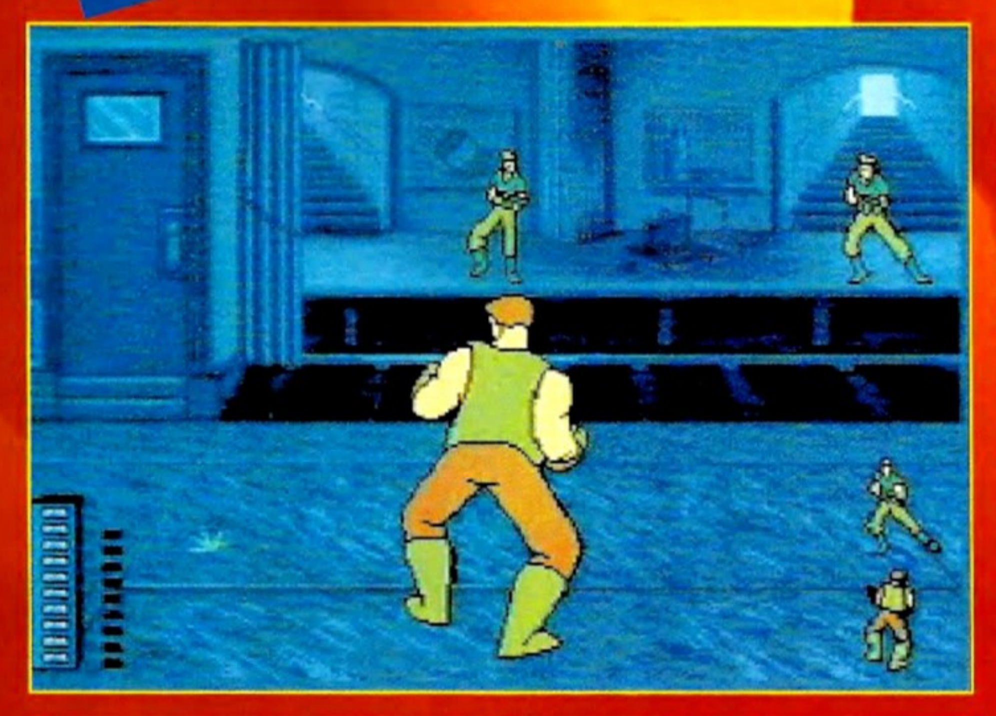
Entre fase y fase, se nos muestra una pequeña presentación que no podemos saltar con ninguna tecla y que, al principio, nos gusta ver por curiosidad, pero que, a medida que tenemos que repetir cada una de las fases, y debemos, por tanto, volver a verlas de nuevo haciéndonos perder un poco la hilación del juego, sobre todo si la velocidad de nuestro ordenador no es de récord precisamente... El número de fases con que el juego cuenta son quince, que voy a pasar a relataros con algunos truquillos para los más impacientes. No os diré las teclas necesarias para realizar cada uno de los movimientos, pues éstas vienen bien definidas en el manual.





En este genial arcade te convertirás en un espía muy especial, como lo es tu enemigo el barón von Max.... Que tengas suerte, la necesitarás.

Después de leer el manual cogemos el hilo de la historia, donde se nos cuenta que somos un espía americano, conocido en los círculos de inteligencia militar como GUY, al que se le ha asignado la tarea de recuperar unos cristales para salvar al mundo , ¡que no es poco!. Ya sabemos quiénes somos, lo cual es un alivio en el mundo que vivimos. Como en toda buena







Deberás ser extremadamente rápido tanto en tus reflejos, como en tus pensamientos, pues el Guy Spy no es para jugadores lentos.

historia de acción siempre hay un villano (que en este caso es un barón alemán de nombre von Max) quien intenta controlar a toda la humanidad. Por ello nuestra misión consistirá precisamente en chafar sus planes. También, como no, está la bella que aunque de aparición tardía, es raptada por los malos como mandan los cánones. Ahora ya estamos embarcados en la aventura y dispuestos a empezar.

La primera presentación, lógicamente, es la más larga. En ella vemos cómo nos llega un mensaje por telex, enviándonos a Berlin, donde deberemos tomar un tren con destino a Suiza. Una vez lanzados en paracaidas sobre Berlín, vamos a la estación y compramos un billete con destino a Suiza, para después dirigirnos al andén, donde comenzarán los tiros. Ya empezamos a jugar y nos encontramos frente a nuestros enemigos, que van apareciendo en el andén más alejado de la estación; ahora deberás coordinar, tanto tus movimientos como los del punto de mira con el que apuntas, pues en esto precisamente va a radicar tu éxito. Sobre todo has de tener cuidado de que no te disparen de frente, porque tu vida se consumirá más rápidamente, y además, tardarás más en reaccionar, pues no ves los disparos.

CORRE DE UN LADO PARA OTRO INTENTANDO SALVAR A LA HUMANIDAD

También ten en cuenta que, cuanto más tiempo estés parado, más impactos te alcanzarán, por tanto muévete lo más posible.

Una vez aniquilados todos los listos que no te dejaban continuar, coges el primer tren que pasa y con él llegas hasta una estación de sky, donde desciendes y subes al teleférico, con la mala fortuna de que en la cabina vecina hay unos colegas dispuestos a complicarte la existencia. En esta fase también tendremos que emprenderla a tiros aunque no hace falta apuntar. Si en la fase anterior lo más recomendable es moverse lo más posible, en ésta es conveniente lo contrario, debiendo mantenernos a cubierto hasta que aparezca un blanco seguro. El lugar más recomendable para resguardarse es el centro de la cabina, ya que así controlamos los dos lados por donde pueden aparecer los agresores. En esta fase morirás cuando alguno de ellos consiga tirar un cartucho de TNT dentro de tu cabina, o cuando te alcancen cinco disparos. Por ello, debes prestar principal atención a los que te salen por los extremos de la cabina, pues son los que suelen hacer la gracia de tirar la dinamita. Te será de mucha ayuda el recordar que puedes agacharte, con lo que consigues eliminar algún enemigo que también aparecerá agachado. Y no olvides revisar tu munición de vez en cuando para recargar enseguida. No creas que por no aparecer un indicador de energía enemiga la fase se acabará pasado un cierto tiempo; en realidad no lo hará hasta que elimines a un cierto número de adversarios.

Ahora, después de tu viaje, ya son menos los del ejército enemigo. Desciendes de la cabina y entras en un típico refugio alpino, donde nos recibe (desde luego no para besarnos) una obesa representante de la raza aria, y como bien dice el manual, GUY nunca pega a una dama por mujerona que esta sea... Así es que con este plan, sólo nos queda evitar sus acometidas esquivándola, a la vez que intentamos ir avanzando para llegar al otro lado de la cabaña, pues allí se encuentra la salida. Deberás permanecer agachado o moviéndote sin parar y siempre avanzar en zig-zag usando las diagonales.

ESPIA PARA TODO

Una vez eludida tan encantadora damisela prosigues tu camino, esta vez esquiando. Ahora te toca descender una ladera nevada sobre los esquís, prueba que se convertirá en un auténtico slalom digno de un «Winter Games», gracias a la cantidad

de obstáculos que aparecen en la pista. Lo más peligroso que nos encontramos son las granadas que, arrojadas desde el telesilla sobre la pista por unos tipejos, explotan a nuestro paso, produciendo una onda expansiva bastante difícil de evitar. En este caso lo más adecuado es permanecer el mayor tiempo posible en el centro de la pantalla y limitarnos a esquivar los pilares del telesilla que pasan por ahí. Si tienes joystick, no te preocupes si te vas hacia los lados, no es que lo tengas mal centrado, es parte del juego.

Concluida la exhibición de esquí, nos tenemos que desplazar hasta Egipto, siendo trasportados por un avión que nos lanzará sobre las piramides. Ya en tierra penetramos en una de ellas, para encontrarnos sumergidos en un laberinto.

Alcanzado su final, llegaremos a una cámara donde nos espera una momia, que nos impide continuar la excursión cultural por la piramide. Cuando estás luchando con ella, la forma en que te mueves es algo desconcertante, teniendo que practicar varias veces antes de dominar tus desplazamientos. Para poder pasar de esta fase, debes sacar partido de la ventaja que te ofrece el que la momia tarde más en reaccionar que tu, así, tendrás que



En el teleférico deberás disparar con rapidez y maestría, sin que te importe el ruido de cristales al romperse.

asestarle un golpe y moverte antes de que ella te lo pueda devolver, esperándola en una nueva posición donde repetir esta operación. Ya sabes, prescinde de las largas series de golpes, pues mientras se los estás propinando, ella hace lo mismo contigo, pero con la diferencia de que la momia tiene el doble de vida que tú.

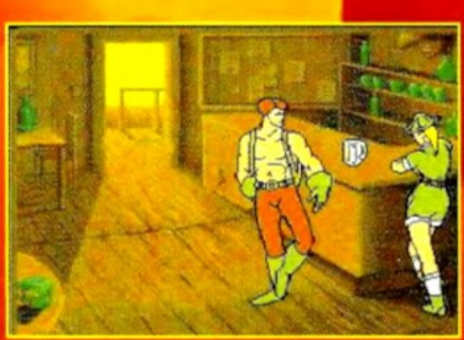
Te vuelves a perder en el laberinto y llegas hasta una nueva cámara, esta vez dedicada a un dios egipcio, al que no le hace nada de gracia el que la profanes y se reencarna para enseñarte modales. El se dedica a lanzarte rayos mientras que tú, para quitártelo de en medio, cuentas con

LOS GRAFICOS EMULAN A LA PERFECCION LOS DIBUJOS ANIMADOS

espadas que le lanzas, y que van apareciendo en el suelo segun las vayas necesitando. Para poder recogerlas, acércate siempre a su extremo derecho, pero no te precipites, puesto que los rayos que te lanza, tienen más posibilidades de alcanzarte, y dejarte como una cerilla quemada, cuanto más tiempo estes parado. Por eso, primero, no te pares, y segundo, recoge la espada después de que el haya lanzado uno de sus rayos. En cuanto a punteria se refiere, no tengas cuidado, pues la espada siempre alcanza su objetivo.

Prosigues tu camino por el laberinto para poder alcanzar la salida definitiva, pero es-











Para cumplir tu misión y salvar a la bella deberás ser muy diestro en el manejo de las armas, ya sean pistolas, arcos, espadas o incluso bastones, todo será válido para llegar a la meta.

ta se encuentra custodiada por unos árabes muy hábiles en el manejo de la espada, así que a lucirte como espadachín. Los dos primeros no deben estar muy bien entrenados y con tener el fuego pulsado los podrás despachar. Sin embargo, a medida que van saliendo son cada vez mejores, y tendrás que usar todos los movimientos que te proporciona el juego, tanto de ataque como defensivos. Esta fase la pasarás después de haber luchado unas cuantas veces, con lo que adquirirás cierta práctica y podrás predecir los ataques enemigos.

LA AVENTURA CONTINUA

Por fin salimos, y volvemos a meternos en otro follón. Ahora se nos comunica que debemos ir a un bar de Kenia donde un contacto nos volverá a poner sobre la pista del barón. El contacto resulta ser una rubia señorita en edad de merecer, que nos deleitará poco tiempo con su presencia ya que cuando menos lo esperemos será raptada.

Cuando te lances al rescate, aparecerá un fuerte luchador dispuesto a impedírtelo. La fase se convierte en una pelea. Te aconsejo que te agaches y que te mantengas a la defensiva, esperando que deje de atacarte para rápidamente darle un puñetazo. Para evitarlo se agachará, momento que debes aprovechar para darle un rodillazo en toda la «jeta» y agacharte de nuevo rápidamente. Repite estos movimientos y conseguirás tumbarle, aunque tardarás un poco, pues es un tipo muy duro.

Con la alegría por haberte desecho del pesado anterior, partes hacia Perú, lugar al que se refería la última información recibida del contacto. Ya en la selva peruana, nos topamos con un paso sobre un tronco, que se haya bloqueado por unos enmascarados en taparrabos, que parecen ser lugareños, y que armados con un palo intentan amedrentarte. No inporta, a estas alturas eres un intrepido que no le temes a nadie, por feo que sea. La estrategia que te traerá mejores resultados es atacar sin piedad y avanzar desde la salida, pues el número de adversarios es indefinido y te seguirán saliendo hasta que alcances el otro lado del tronco. No debes andarte con mucho cuidado, limitándote a propinarles largas series de golpes.

Avanzamos en la selva y, de entre la maleza, empiezan a aparecer unos arqueros indígenas con intenciones poco amistosas, que tendremos que eliminar. Para pasar de fase, alcanza a cada uno de ellos tres veces; recuerda que aunque puedes desplazarte no es necesario que te canses corriendo, puesto que desde la misma posición donde salimos, puedes eliminarlos fácilmente. Permanece agachado mientras te ataquen varios a la vez, esperando a que se quede uno solo para fulminarlo. Para matar al del medio, solo necesitas pulsar el disparo; para el de la izquierda, pulsas diparo y arriba, y para el de la derecha disparo y la tecla 9 (diagonal). No te causarán demasiados problemas.

EL ESFUERZO FINAL

Por fin encuentras la base secreta del barón, donde están tanto el artilugio con el que intenta dominar el mundo, como la rubia contacto que antes fue raptada.

Al entrar en ella te estarán esperando soldados del barón, portando armas automáticas para impedirte alcanzar tu objetivo. También debes tener cuidado con las defensas de la base, consistentes en un cañón láser. La forma de jugar esta fase es similar a la primera, pero algo más difícil.

Una vez que consigas alcanzar la cámara donde se encuentra el barón y la rubia, haciendo un alarde de valor, tira tu arma para enfrentarte a él desarmado, como lo hacen los hombres. Desgraciadamente el baron es más práctico (y menos caballeroso) y hace uso de un cuchillo para defenderse. La lucha final no tiene toda la dureza que merece, pues quizá debería ser la fase más difícil de resolver, y casi se puede terminar a la primera, claro esta haciendo uso de un truquillo consistente en agacharse y contraatacar, como ya hicimos en la otra peleá.

Ya salvada la humanidad, le das un beso a la bella señorita y... a esperar que el juego tenga éxito, para quien sabe, incluso poder disfrutar muy pronto de una segunda parte.

Los gráficos utilizados en este juego, son los mismos que los de «Dragon´s Lair» y «Space Ace», sagas creadas por Don Bluth, reputado animador que trabaja habitualmente para Walt Disney. Este tipo de gráficos tienen el inconveniente que en ordenadores lentos que cuenten con pantalla VGA, la acción parecera una moviola paso a paso, siendo la única forma de jugar con ellos utilizar el modo CGA, con lo que el juego pierde mucho.



La compasión no tiene cabida cuando te enfrentas con un malvado como el baron von Max y aunque tú seas un caballero. ¡Deberás Machacarle!

Con esto no quiero ser alarmista, pues con un ordenador con velocidad superior a 12Mhz , no tendrás problemas.

En cuanto al sonido, su calidad dependerá directamente de si usas o no una tarjeta como la Sound Blaster o la Adlib, pues de lo contrario el programa se verá aderezado únicamente por una serie de musiquillas no especialmente brillantes.

En definitiva, un estupendo arcade de dificultad tan elevada como la propia espectacularidad de su concepción técnica.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ

NO DESESPERES E INSISTE EN CADA UNA DE LAS FASES

OK 83%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	80
Movimientos :	80

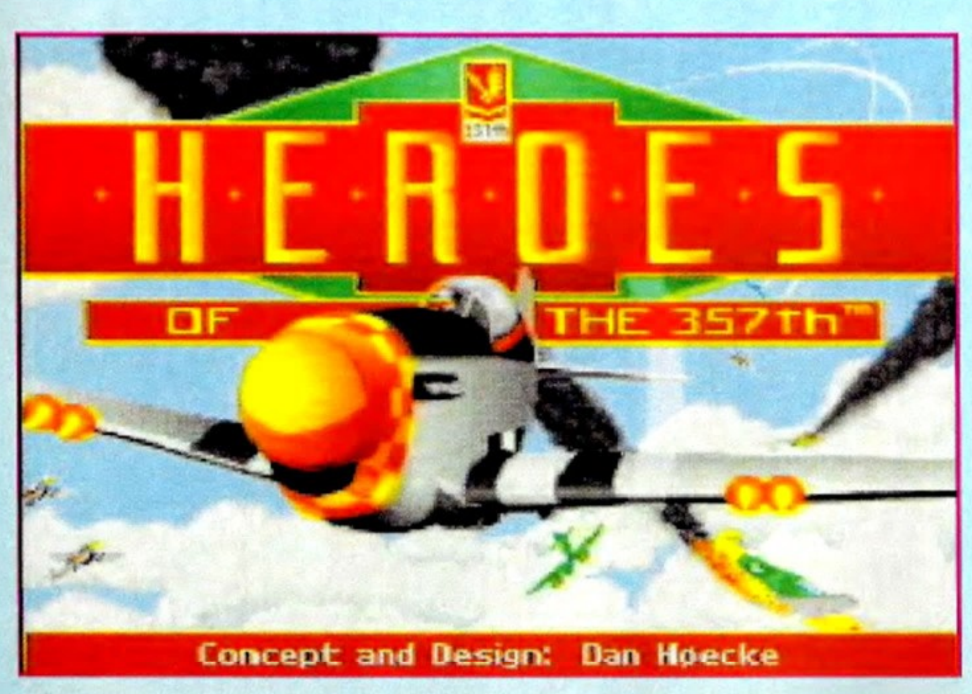


- OK Pasarela: *HEROES OF THE 357 TH*
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, (RECO MENDADA)
- Tarjeta de sonido: AD LIB,

Heroes of the 357th

EL PLACER DE VOLAR

«Falcon», «Red Baron», «F-117 A», «Secret Weapons of the Luftwaffe»... todos son nombres bien conocidos para cualquier aspirante a piloto computerizado. Las compañías de software se han enzarzado en una carrera para conseguir crear el simulador más completo, y ahora le ha llegado el turno a Electronic Arts, que se lanza a la pista de despegue con este «Heroes of the 357th».



Los simuladores son distintos a cualquier otro juego del mercado. Al jugar con ellos no es necesario que la adrenalina corra a raudales (aunque lo haga), ni aprovechar hasta el último pixel de la pantalla para evitar los disparos de una escuadrilla de naves enemigas. No, el jugador que se sienta a jugar con un simulador espera que el avión, coche, barco o lo que sea, convertido en protagonista del programa, esté reproducido hasta en su más mínima tuerca o tornillo y le importa más el realismo que cualquier otra cosa.

No obstante, hay otro grupo de aficionados a los que, aunque encuentran estos programas de su agrado, les resultan en ocasiones demasiado complicados e inaccesibles. Por otra parte, para disfrutar realmente con estos programas y que los gráficos no vayan a cámara lenta suele ser necesario disponer de un PC tan grande como una nevera y al menos con un rápido procesador 386.

Como muestra basta decir que simplemente para instalar el que es considerado el mejor simulador del momento, el «Falcon 3.0», casi es necesario ser un graduado en MS-DOS y para jugar a cualquiera de los otros simuladores hay que tener tres manos con ocho dedos en cada una, debido al gran número de teclas que son necesarias para manejar los aparatos.



Otros programas, en cambio, aun manteniendo niveles similares de complejidad y realismo han procurado «suavizarse» para resultar más accesibles a la mayoría de los usuarios, y es en esta categoría donde se sitúa este «Heroes of the 357», un programa que sacrifica algunas cosas a cambio de una mayor sencillez de manejo.

ESTO ES LA GUERRA

El programa se centra en las acciones protagonizadas por el escuadrón 357 durante la Segunda Guerra Mundial, que tenía su base de operaciones en el pueblo inglés de Yoxford, empleando como avión principal para sus misiones el P51 Mustang, famoso cazabombardero americano. La amena y detallada historia del escuadrón que incorpora el manual es responsable de su abultado tamaño, mucho mayor de lo que tendría que ser si sólo se incluyesen las teclas de control.

Hablando de controles, estos se han simplificado al máximo, contando únicamente con un altímetro, un indicador de velocidad, la brújula, el combustible y el horizonte artificial. Se pueden activar los flaps para el vuelo a baja velocidad pero incluso se prescinde del tren de aterrizaje ya que no hace falta. No es que estos aviones no tuviesen, sino que en el programa no es necesario ni despegar ni aterrizar, normalmente las maniobras más difíciles en los simuladores, ya que el programa se ocupa de ello.

Esto es una prueba más de la filosofía que reina en el juego, aunque sencillez no implique falta de calidad y el simulador en sí esté muy conseguido. Los gráficos son simples aunque con personalidad, pero aquí no vas a encontrar las últimas técnicas de programación, como el mapeado de texturas o el escalado de «sprites». No obstante, lo que pierde en espectacularidad lo gana en rapidez, funcionando aceptablemente incluso en máquinas no muy rápidas. El nivel de detalle también es ajustable, consiguiéndose así un juego a la medida de todos.

"Heroes of the 357" es un divertido simulador de vuelo que, más allá de la perfección o la complejidad, busca principalmente ser jugable. De hecho no es necesario ser un experto en el tema para sacarle buen rendimiento.

Se puede jugar en modo de campaña, con 35 misiones diferentes, o bien en un modo de entrenamiento en el que se puede escoger el tipo de misión a volar. Estas consisten en su mayoría en escoltar a los bombarderos que tenían como objetivo las fábricas de aviones alemanes y protegerlos de los cazas enemigos, aunque debido a la versatilidad del Mustang también hay misiones de bombardeo a tierra.

Estas últimas son las más complicadas, no por su dificultad, sino porque para conseguir impactos efectivos, el lanzamiento de las bombas debe realizarse a baja altura y con poca velocidad, con lo que el riesgo de entrar en pérdida es muy elevado. Este es también el problema principal a la hora de enfrentarse a los aviones enemigos, aunque como estos combates ocurren a mucha mayor altura siempre es posible recuperarse.

UN BUEN PANORAMA

Ningún simulador actual estaría completo sin una gran cantidad de vistas externas y éste no es una excepción. Aparte de las



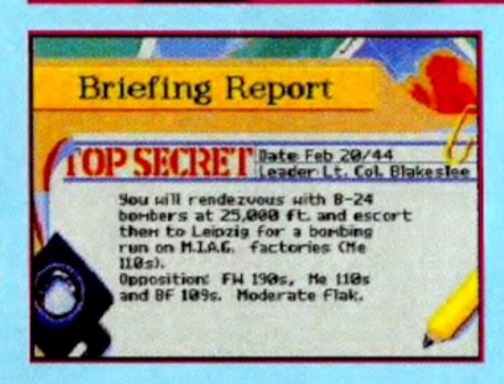


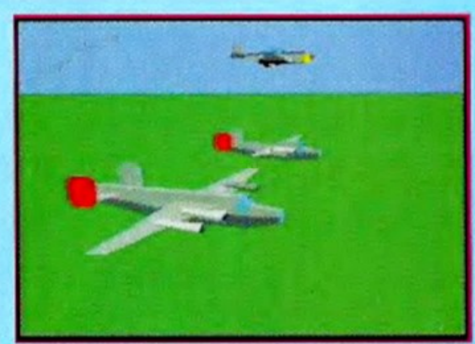
El juego rememora las acciones protagonizadas por el escuadrón 357 durante la Segunda Guerra Mundial, que tenía su base de operaciones en Yoxford, y empleaba en sus misiones el cazabombardero americano P51.

tradicionales, desde los más variados ángulos y distancias, existen otras que proporcionan espectaculares imágenes de los aviones ejecutando sus piruetas y maniobras, e incluso la posibilidad de verlas repetidas gracias al uso de una «cámara» en la que quedarán inmortalizadas las mejores.

El sonido es muy bueno y el bramar de los motores en medio de un picado a plena potencia es espectacular. El modo de campaña es muy flexible e incluso se pueden resucitar o rescatar pilotos muertos o prisioneros para continuar realizando misiones con ellos.

Al comienzo de cada misión se puede presenciar una corta animación en la que aparece el objetivo a destruir y algún comentario útil. Al finalizar, aparte de la puntuación conseguida, se muestra un comentario acerca de los resultados que ha tenido la destrucción (o no) del objetivo en el desarrollo de la contienda y el titular de un periódico con comentarios sobre otros acontecimientos históricos importantes.


Briefing Report
TOP SECRET
Date Feb 20/44
Leader Lt. Col. Blakeslee
You will rendezvous with B-24 bombers at 25,000 ft. and escort them to Leipzig for a bombing run on M.I.A.G. factories (Me 110s).
Opposition: FW 190s, Me 110s and BF 109s. Moderate Flak.



ASTUTOS AVIADORES

En las misiones siempre se volará en la compañía de al menos otro avión, actuando como apoyo y representando una ayuda muy valiosa en situaciones comprometidas. Es increíble sentir realmente que alguien viene a echarte una mano cuando no te puedes despegar a un enemigo de la cola de tu aparato; de repente asistes a una animación en la que se te ve forcejeando desesperadamente y aparece un compañero que te salva haciendo añicos al enemigo. Es de lo mejor del programa y te hace sentir que verdaderamente formas parte de un equipo.

Este programa no es ni mucho menos el más completo de los simuladores del mercado pero tampoco pretende serlo, porque para luchar por esa corona ya hay demasiados pretendientes. Lo que sí puede ser es el más sencillo y uno de los más, sino el más, accesible del mercado. Como aficionado acérrimo a los simuladores de vuelo, éste programa me ha hecho recordar lo divertido que también puede ser un programa sin complicaciones, que haga especial énfasis en la acción y no en la simulación y representa una alternativa muy recomendable para los que quieran dar sus primeros pasos en este fascinante mundo.

Javier Guerrero Peña

OK 81%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	80
Sonido :	75
Originalidad:	65
Movimientos :	90

¡EL IMPERIO DE KILRATHI HA VUELTO!



Simulador

La humanidad todavía necesita un héroe, ahora más que nunca, y tú sigues siendo el mejor piloto de la galaxia. Acaban de ofrecerte una oportunidad para demostrar lo que vales, sólo una posibilidad más de evitar que los mundos de la Tierra caigan bajo el enorme ejército del Imperio de Kilrathi.

Disponible en PC.

WING COMMANDER & SECRET MISSIONS 1 & 2 disponibles en PC CD-ROM



¡VUELA CON LOS MEJORES PILOTOS DE LA II GUERRA MUNDIAL!



Simulador

Conviértete en un miembro de la 357
Vuela en 7 misiones históricas, incluyendo bombardeos, intercepción o escoltas.
Enfréntate a una multitud de objetos en aire y superficie. Equipa tu P-51con armas especiales.
Asiste a los informes cinematográficos antes de iniciar las misiones control único de la cámara para obtener múltiples ángulos de visión.

Disponible en PC.

DROSOFT Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax.: 91/429 52 40

SPOT

La primera vez que lo vi columpiándose por la pantalla de mi ordenador, pensé: ¡horror, un virus! Pero no, en realidad era algo mucho peor: un ser que, desde entonces, no me ha dejado vivir, un pesado al que, de no ser porque no tiene cuello, hubiera estrangulado hace tiempo. Se burla si juegas o no, tanto si ganas como si pierdes; pero el día que vences... entonces eres otro, y saboreas la victoria hasta la médula.



EMOCIO SOBRE E





Spot es uno de esos arcades de sencilla concepción que carece de complicaciones a la hora de aprender su manejo. Tanto es así que, salvo para algunos parámetros técnicos iniciales, prácticamente se puede prescindir del libro de instrucciones. Tras ajustar la configuración de «SETUP» a las características de tu ordenador, el programa se inicia con una oferta de tres posibilidades.

El apartado de OPCIONES te deja decidir si quieres jugar contra tus amigos o enemigos, e incluso si lo prefieres, medir tus fuerzas con el ordenador. La dificultad asciende hasta el nivel número 9 (cuando juegas contra el ordenador; ya que por otra parte si tienes un rival humano, el tope lo ponéis vosotros) y puedes poner un límite al tiempo de decisión de las jugadas de cada contrincante de hasta 40 segundos para que elija poner en práctica la tirada. El programa también contempla la posibilidad de establecer una barrera de 9 minutos si te atrae la idea de jugar contra reloj, para hacer todas tus partidas mucho más interesantes. Puedes activar o desactivar las cabriolas de Spot a lo largo de la partida, iluminando o apagando el gran recuadro central con su imagen y utilizar joystick, teclado o ratón, según te convenga, para llevar a cabo tus intrincadas estrategias.

A continuación nos encontramos con EDIT BOARD. Cuando entres en ésta sección, podrás configurar la pantalla a tu antojo. Si te aburre crear, tienes 512 tableros distintos preconfigurados esperando a ser elegidos cuando sitúes el dedo indicador en «Shake». En cualquier caso, si decides que estás harto, puedes llevar la pantalla al inicio con todas sus casillas totalmente cubiertas, con la opción «Undo». «Sym» sirve para configurar la pantalla de forma simétrica. Cualquier cosa que hagas se reflejará en los ejes vertical y horizontal que pasan por el centro del tablero.

Por último, decirte que, al igual que en el

- OK Pasarela: SPOT
- Compañía: VIRGIN GAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta de sonido: AD LIB, COVOX
- Tarjeta Gráfica: CGA, VGA, EGA

N
L TABLERO

Uno de los aspectos más notables y sorprendentes del juego son las divertidas animaciones de los personajes encargados de mover las fichas, que recorren el tablero en todas direcciones realizando las más increíbles piruetas.



compartimento de opciones, dispones de una casilla «EXIT» para poder volver a elegir en el menú central o, si es el caso, comenzar ya una apasionante partida.

Ahora no te queda, pues, sino elegir en el menú principal la sección que te permita comenzar el juego, es decir, «START GAME».

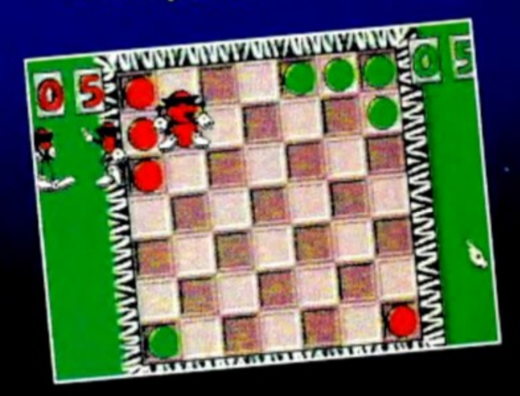
Una vez que hayas decidido iniciar la partida, has de saber que tu meta es llenar el tablero con la mayor cantidad de fichas de tu color, pudiéndolas mover a través de toda la pantalla, en cualquier dirección, pero siempre a una casilla vacía y no más allá de tres casillas - o su equivalente - de la de origen.

Moviendo a una casilla contigüa, las fichas se reproducen, y situándola al lado de otras de distinto color serán capturadas las que estén en casillas adyacentes. En principio, no tienes ninguna prisa para terminar, pero la posibilidad arriba explicada de poner un límite temporal a la partida, añade dificultades a la hora de jugar y la hace muchísimo más interesante.

«Spot» es una visión diferente y peculiar del conocidísimo juego de las damas.

Si eres aficcionado a ellas, el programa no te va a dejar indiferente. En él, se une el atractivo de los juegos milenarios a la avanzada tecnología actual para dar vida a una mezcla explosiva. Divertido y fácil de manejar, sabe conjugar los principios de simplicidad y belleza de una manera sorprendente, que en ningún caso va en detrimento del interés. Unos instantes para aprender, bastan para convertir la curiosidad inicial en adicción. Las controladísimas dosis de humor, impiden que aparezca el aburrimiento, y su gran colorido y espontaneidad amenizan la partida. Creo que es una peculiar forma de retar en tu casa a quien dude de tu ingenio...

Jose Villalba Medina



OK 67%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	55
Sonido :	65
Originalidad:	55
Movimientos :	85



- OK Pasarela: *BUMPY'S ARCADE FANTASY*
- Compañía: LORICIEL
- Distribuidor: PROEIN, S.A.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, PRO ADLIB,MT32

Bumpy's Arcade Fantasy

La compañía francesa Loriciel nos ofrece una estupenda oportunidad para que todos los amantes de los juegos arcade disfrutemos de lo lindo con su nueva producción, «Bumpy's Arcade Fantasy», en la que una simpática pelotita se las verá «canutas» para pasar las distintas pruebas que encontrará a su paso. Así que, a rebotar por los campos del Señor, y a descubrir las muchas sorpresas que nos aguardan.

En efecto, en «Bumpy´s Arcade Fantasy» no vamos a ser otra cosa que una divertida pelotita (quien nos lo iba a decir a nuestros años), aunque no por ello se nos presenta una tarea fácil, ya que si queremos prosperar en este juego deberemos reunir tanto habilidad como astucia. De hecho lo que nos vamos a encontrar es un arcade en el que, en muchas de sus situaciones, tendremos que pensar muy bien que es lo que vamos a hacer antes de llevarlo a cabo.

El juego pone a nuestra disposición en sus muchas fases una gran cantidad de pantallas, formadas por una serie de plataformas y barreras, que según el tipo que sean, realizarán un cometido concreto, pudiéndote ser una gran ayuda ó por el contrario la causa directa de que pierdas una de tus vidas.

Lógicamente el grado de dificultad va en progresión a lo largo de la partida y no sólo eso, sino que también irán apareciendo nuevas plataformas y barreras, que complicarán las pantallas hasta alcanzar, en las ultimas fases, un nivel de dificultad bastante importante. Por ello no te ha de extrañar el que al principio de cada pantalla aparezca el juego detenido hasta que pulses una tecla, la utilidad de este curioso particular no es otra que darte tiempo a que pienses el recorrido que debes realizar.

A SALTOS POR LA VIDA

El juego está compuesto por nueve fases que a su vez tienen quince pantallas diferentes. Cada unacomprende un recorrido en el que tendremos que coger todos los objetos que en ella aparecen, evitando caer en el vacío o en alguna de las trampas con que nos encontraremos. La fase aparece con una pantalla en la que nos encontramos subidos a una nube y con acceso a unos agujeros, que se corresponden con cada una de las pantallas que forman dicha fase; como la nube la movemos donde queramos, podemos acceder a la pantalla que más nos guste sin necesidad de seguir un orden predefinido.

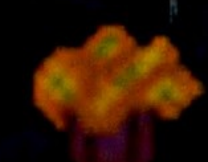
UN ARCADE CONVENCIONAL QUE ENGANCHA RAPIDAMENTE

Dentro ya de una pantalla la forma de desplazarnos, como a una pelota corresponde, es ir dando botes de un lado para otro. El manejo es bastante sencillo, pues para dirigir nuestros movimientos, contamos tan sólo con las teclas del cursor o joystick, prescindiendo de cualquier botón de disparo. Hay situaciones en las que tendremos que controlar la altura de nuestro bote, ya que una vez que saltemos, seguiremos subiendo hasta que pulsemos otra tecla que varie el rumbo de nuestro esférico amigo. Pero todo lo relativo al control de movimientos es mejor que lo veas por ti mismo en la primera fase que, por ser de demostración, es bastante fácil, dándote tiempo a entrenarte en el manejo de la pelotita.

Si quieres algún consejillo te diré que intentes empezar cada fase con las pantallas que te sean más difíciles (que son en las que más posibilidades tienes de perder una vida) y así después de acabartelas y ver la cantidad de vidas con las que cuentas, decidir si te comviene intentar finalizar el resto de pantallas o bien empezar de nuevo la fase. También recuerda pensar muy bien que es lo que vas a hacer y evita lanzarte a la aventura, pues sólo lograrás un fracaso seguro.

ENTRETENIDO POR ENCIMA DE TODO

Este tipo de juegos te puede parecer al principio un poquito simplones, pero según pases de nivel te irá despertando cada vez mayor interés, sobre todo si lo que buscas es pasar un rato entretenido y no



¡SALTA CONMIGO!

el vivir una apasionante aventura, pues en ese caso te llevarás una gran decepción.

Los gráficos utilizados en las presentaciones de cada fase no son especialmente brillantes, pero una vez nos encontremos en una pantalla, estos cambian, pasando a estar mucho mejor definidos, lo que añadido a un colorido también muy aceptable, lo convierten en un diseño gráfico muy propio para un arcade.

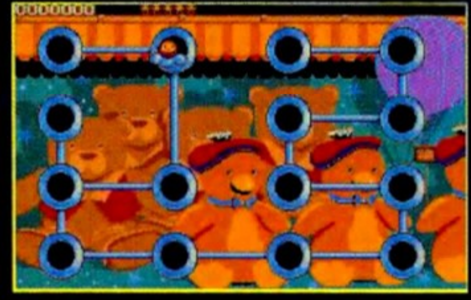
Destacables resultan también características tan esenciales como la gran movilidad y rapidez de reaccion del personaje que controlamos.

El sonido pasa sin pena ni gloria, teniendo mayor relevancia los efectos especiales que la propia música del juego. Dichos efectos consisten esencialmente en un martilleante sonido de tipo elástico que simula un muelle, y que acompaña a cada bote nuestro. No porque te haya reseñado el que sea martilleante, has de pensar que se te puede hacer pesado, ya que una vez sumergido en el desarrollo de alguna pantalla, te olvidas literalmente de dicho ruidejo. Se tiene que agradecer el que estos sonidos que acompañan el acontecer de la pelotita, se puedan oir casi con la misma nitidez en el altavoz interno del ordenador, como en los altavoces externos acoplados a alguna de las tarjetas de sonido que son compatibles con el juego.

En definitiva, «Bumpy´s Arcade Fantasy» es un divertido arcade de plataformas que sin llegar a deslumbrarte, te hará pasar ratos muy entretenidos.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ

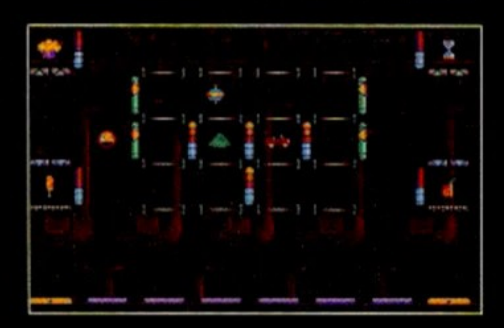














**Este juego conseguirá hacer que saltes de un mundo a otro de la mano de este alegre personaje de goma.
No será fácil terminar los complicados niveles sin tener algún que otro inoportuno "pinchazo"; no obstante, Bumpy cuenta con más de una vida para poderte ayudar a superarlos, sin dejar de animarte hasta el último momento.**





- OK Pasarela: *PUSHOVER*
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Pushover

TRABAJO DE

Seguro que en más de una ocasión habréis tenido oportunidad de contemplar, en la televisión, una de esas sorprendentes exhibiciones en las que miles de fichas de dominó, colocadas estratégicamente para que una vez empujada la primera caigan las demás realizando todo tipo de efectos y figuras, se nos ofrece como un singular espectáculo visual no exento de calidad artística y desde luego indudablemente de ingenio y tremendas dósis de paciencia por parte de sus autores.







Reunir en un mismo juego conceptos tan perseguidos como adicción, jugabilidad, sencillez y sobre todo originalidad, es algo que sólo está al alcance de los mejores del software. No es un secreto revelar ahora que Ocean pertenece desde hace tiempo a esa restringida élite, pero si resulta toda una sorpresa comprobar como su última producción, «Pushover», es con diferencia uno de los juegos más innovadores y divertidos de los últimos tiempos.

HORMIGAS

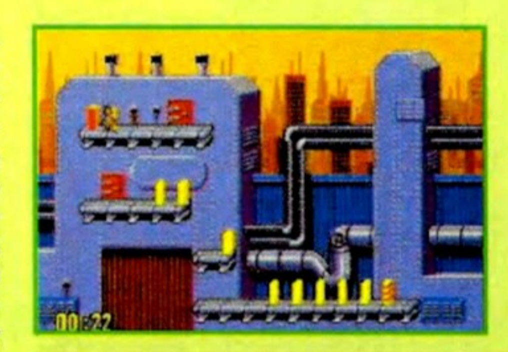
Inspirándose en esta curiosa moda, Ocean ha dado forma a un no menos sorprendente video-juego, que ofrece al jugador no sólo la oportunidad de tomar control sobre una pintoresca y dicharachera protagonista, la hormiga G.I. Ant, sino también sumergirse en un original desarrollo, que combinando a la par estrategia y arcade (el programa parece destinado a tomarle el relevo a los populares «Lemmings»), nos ofrece un aspecto visual muy cercano a los más legendarios juegos de plataformas.

De semejante combinación, gráficos simpáticos en el más puro estilo de los dibujos animados, desarrollo original y super-divertido, y adicción casi peligrosa sólo podía obtenerse un programa destinado a convertirse en todo un super éxito, y eso es en nuestra opinión lo que es este «Pushover», cuyos secretos y virtudes pasamos a revelaros.

EMPUJEN POR FAVOR

Tras una estupenda secuencia de introducción, en la que podremos ver como Colin Curly, un viejo amigo de nuestra protagonista, pierde una bolsa de sus patatas fritas favoritas en un hormiguero, el juego comenzará, y con ellos nuestros apuros para lograr que G.I.Ant recorra por completo las muchas estancias que componen el hormiguero, y conseguir así recuperar las patatas de Colin.

El programa en cuanto a su concepción y sobre todo a su aspecto visual recuerda notablemente como ya hemos recalcado a los juegos de plataformas. Sin embargo su principal innovación consiste en que a lo largo de las diferentes plataformas hayaremos situadas una cifra variable de fichas de dominó, que tendremos que derri-



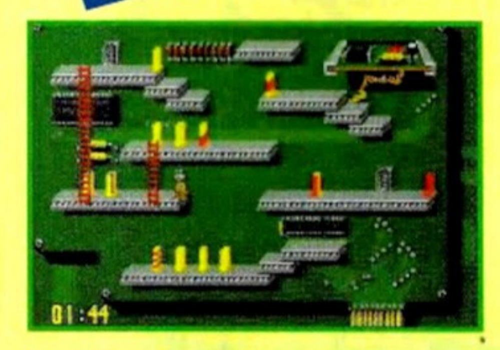
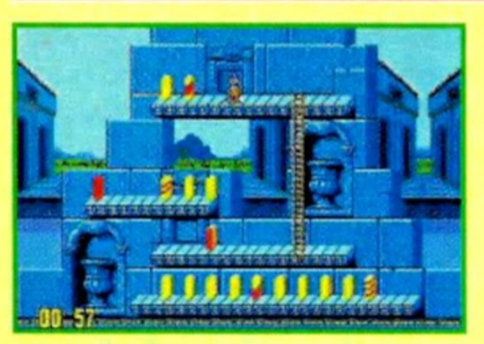


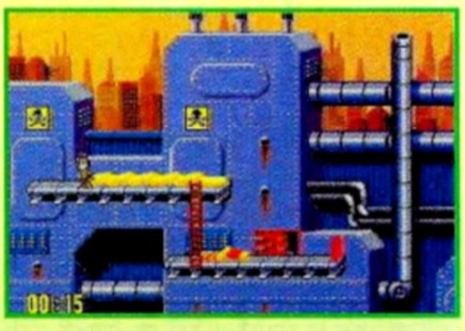


La concepción y aspecto visual del juego recuerda a aquellos de plataforma, pero en la dificultad de acceder a la siguiente pantalla, dada la cifra variable de fichas, encontraremos un aspecto innovador en este videojuego. Por si fuera poco, no todas las fichas son iguales, sino que algunas de ellas se comportan de una forma un tanto especial, dependiendo de la función que realicen y el lugar donde se coloquen.



La sencillez del juego es engañosa, pero tus neuronas acusarán el reto


Los laberintos se van desarrollando en diferentes mundos, donde cada uno agrega complejidad al juego y acelera nuestras pulsaciones a la hora de concretar la resolución de cada enigma presentado. Una simpática hormiga será compañera perpetua durante nuestro viaje, mostrándonos sus enfados, desacuerdos y falta de paciencia cuando tardemos un tiempo excesivo en acabar el correspondiente nivel.



bar para poder acceder a la siguiente pantalla.

Dicho así la cosa puede parecer muy fácil, pero lógicamente existen una serie de condicionantes destinados a complicarnos nuestra labor. Por una parte, sólo disponemos de la posibilidad de empujar una vez a una ficha, que deberá actuar de «detonante», de forma tal que se produzca una especie de reacción en cadena que acabe por lograr que todas las fichas sean derribadas al empujarse sucesivamente las unas a las otras en su caida. Por si fuera poco las fichas no son todas iguales, sino que algunas de ellas, que presentan un diseño diferente, se comportan de una forma un tanto especial, pudiendo actuar como bloques fijos que hacen rebotar a otros contra ellos, adquiriendo un movimiento constante, elevándose hacia plataformas superiores, cayendo más lentamente, y otra serie de sorpresas cuya utilidad debemos aprender pronto, ya que gracias al correcto uso de estas acciones, que podemos controlar moviendo las fichas de un lugar a otro, será posible derribar por completo las fichas



de ciertas pantallas que de otra forma no podríamos superar.

En cualquier caso lo que si es ineludible y también se convertirá en un constante quebradero de cabeza para nosotros, es la existencia de una ficha especial, el disparador, que siempre debe ser la última en caer, pues de lo contrario no se nos facilitará el paso hacia la siguiente pantalla.

Si todo esto es ya de por si bastante retorcido, existen otra buena cantidad de factores que se añadirán a la lista de complicaciones para nuestra labor, como son el hecho de disponer de un tiempo límite para completar cada pantalla o la posibilidad de que nuestra hormiga G.I.Ant pueda sufrir un serio percance si cae desde una plataforma elevada a otra inferior (y la altura es más de la razonable).

En cualquier caso, quedáis advertidos de que el juego, a pesar de su aparente sencillez se nos revela lenta y paulatinamente como una inagotable fuente de sorpresas todas ellas destinadas a complicar cada vez más nuestra particular labor de demolición, y serán muchos los trucos que tendremos que descubrir y aprender para llegar a las fases más elevadas, que presentan una dificultad auténticamente endiablada. Por fortuna, eso si, el juego nos ofrece una clave que se corresponde con cada fase superada, de forma tal que no es necesario al acabar la partida volver de nuevo a completar lo ya logrado hasta el momento.

ORIGINAL E INNOVADOR

Ya comentabamos al inicio de estas líneas que «Pushover» en cierta forma tiene poco que envidiarle al legendario «Lemmings», especialmente si hacemos referencia a la originalidad de su desarrollo y a su capacidad para lograr que nos pasemos horas y horas pegados a la pantalla intentando superar fase tras fase.

Sus gráficos, dado su pequeño tamaño, no son realmente muy brillantes, aunque su realización es sobre todo muy simpática, y logran con creces que el programa atraiga visualmente al jugador.

La melodía de fondo y los efectos de sonido también son francamente llamativos, y en conjunto logran que el juego se convierta en un arcade super-recomendable, que además logrará hacer trabajar duramente a nuestras sufridas neuronas. No se puede pedir más.

JOSE EMILIO BARBERO







- OK Pasarela: GRANDMASTER CHESS
- Compañía: CAPSTONE
- Tarjetas gráficas: SVGA, VGA, EGA.
- Tarjeta de sonido: ROLAND MY-32, SOUND BLASTER, ADLIB, COVOS, DISNEY SOUND SOURCE.
- Distribuidor: ERBE

GRANDMASTER CHESS

LA BATALLA DEL TABLERO

El juego de ajedrez que te presentamos es el resultado de muchos años de experiencia en estas lides, lo que hace de Grandmaster Chess una excelente opción para todo tipo de jugadores desde los recién llegados a los más veteranos.

A partir del momento en que cargas el juego, comienzas a darte una idea de lo que te espera. La primera imágen, la presentación, música y titulares tienen la misma exquisita calidad que después disfrutarás jugando en todos sus niveles.

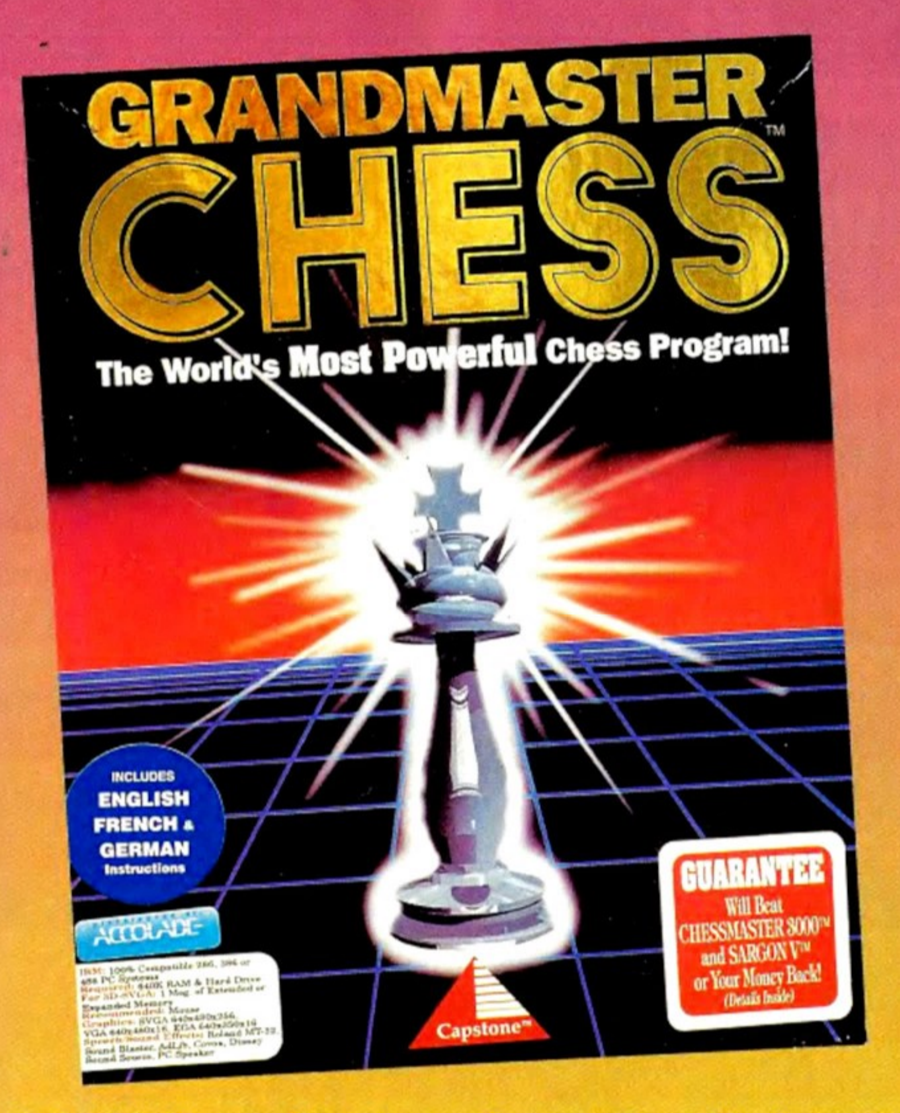
Para instalar el juego necesitarás: un AT, PS/2, PS/1 o cualquier compatible con las tarjetas ya descritas en la ficha técnica y además, 640 K de RAM. DOS 3.3 ó superior y disco duro con al menos 3 megabytes. En cuanto a la memoria necesitarás tener unas 600 K libres. Es muy recomendable el uso de ratón, pues agiliza muchos los movimientos, no obstante, con las teclas de cursor puedes jugar sin problemas. !Ah¡ Para hacer modificaciones dentro de las distintas opciones, una vez seleccionadas, debes usar



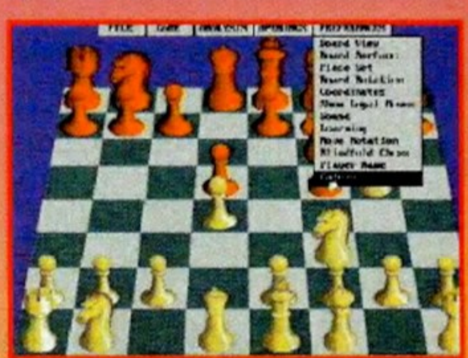




Con gran facilidad y rapidez podrás pasar la visualización del tablero de dos a tres dimensiones.









la tecla de tabulación para señalar y después el "enter".

La instalación no plantea problemas, más bien lo contrario, es sencilla. Tienes elegir las distintas opciones en función a las tarjetas de sonido, gráfica, etc.

Una vez concluida esta etapa, el programa se toma su tiempo en cargarse, lo que harto lógico en este tipo de juego.

Comienza el juego.

Como ya te hemos dicho, si usas ratón jugarás con mayor rapidez y efectividad, pues con sólo desplazar a voluntad podrás optar a todos los niveles de juego, a la visión del tablero en 2 ó 3 dimensiones, a utilizar fichar normales, figuras humanas o unos divertidos montruos, de qué lado del tablero juegas, el nivel del juego, colores, y un verdaderp sinfín de opciones que irás viendo conforme lo tengas, juegues y estudies en pantalla. Realmente es muy adictivo.

Para manejarte con mayor comodidad en función de volver a comenzar otro juego, dejar el que estás jugando, salvar el juego, cargarlo, etc. dándole a ciertas teclas aceleras estos cambios, por ejemplo: ALT-N: Nuevo juego ALT-Q: Finalizar juego ALT-S: Salvar juego ALT-L: Cargar juego ALT-G: Cambiar de lado Lo que es





una pena es que este juego esté traducido y necesitas tener ciertos conocimientos de inglés, tampoco creas que debes se Shakespeare para entenderlo.

Niveles de juego BEGINNER es el más fácil y el que te recomiendo para empezar hasta que le tomes la mano. Ya con el NOVICE tienes un adversario hábil. En el INTERMEDIATE los quebraderos de cabeza están "a la vuelta de la esquina". EXPERT ya lo dice todo y el GRANDMASTER... olvídalo, creo que Kasparov cuando se quiere amargar la vida juega en este nivel.

Este ajedrez tiene un aliciente muy bueno al darte al final de cada partida, si tú lo quieres saber, el ranking al que accedes por tu nivel de juego. Este está basado en el norteamericano: 0 - 1200 Clase E 1200 - 1399 " D 1400 - 1599 " C 1600 - 1799 " B 1800 - 1999 " A 2000 - 2199 " EXPERT 2200 . 2399 " MASTER 2400 ó más " SENIOR MASTER Con paciencia todo llega...

Tipo de fichas Para jugar bien, pero bien-bien, creo que es preferible usar las fichas estándar, pues las de forma humana, aunque más vistosas, sobre todo las reinas, confunden un poco. Pero las más complicadas, son los monstruos, más cuando ya llevas el juego bastante adelantado y ninguna ficha está en su posición original.

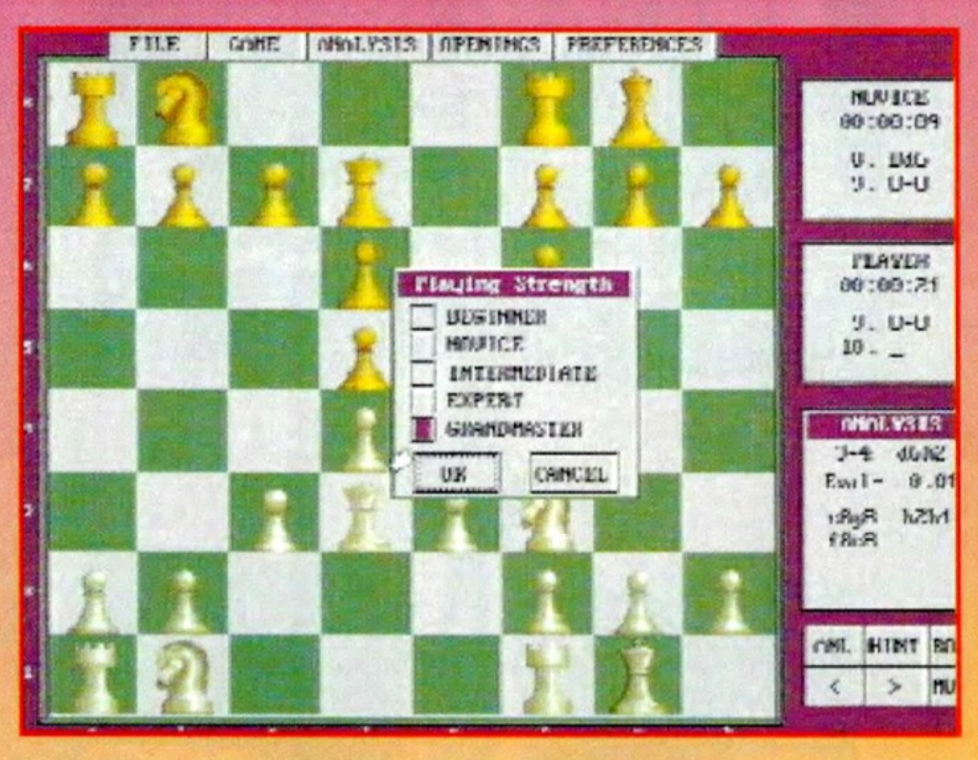
Entonces, es más difícil de identificar cuál monstruo corresponde a cada ficha, lo que puede deparar una dura sopresa, pero si te courre esto con colocar el cursor de tu ratón en "< ANL" volverás la jugada hacia atrás, tantas veces como pulses el ratón. Lo mismo ocurre hacia adelante pulsando el "> HINT". en caso de no tener ratón, lo puedes hacer con el el retroceso o avance de página.

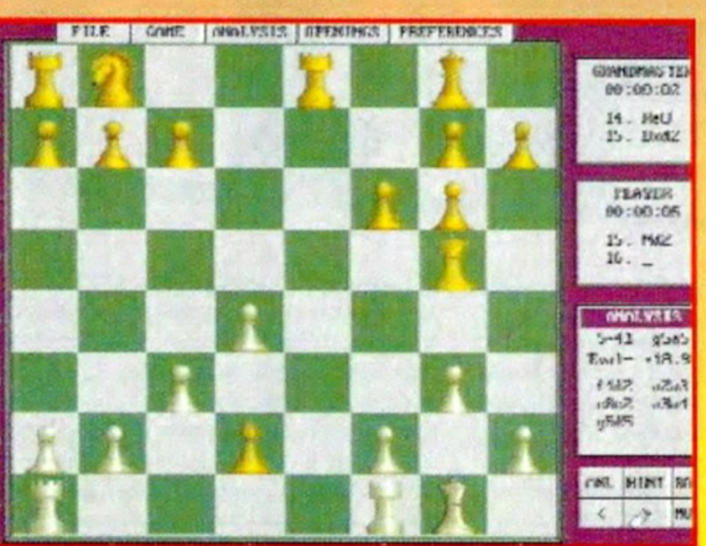
Estilo de juego Esta es una opción interesantísima, pues en el punto ACTIVE encontrarás un enemigo muy agresivo y que hará verdaderos milagros para cazar a tu rey. En PASSIVE tienes un jugador experimentado y muy conservador que nunca arriesgará demasiado. El BALANCED su nombre lo indica, a mitad de camino entre ambos, te lo recomiendo.

Certificado de Gran Jugador.

Esta es una posibilidad remota, pero igual que la cuento: En el caso (absurdo, por cierto) que le ganes a este programa en su nivel GrandMaster, tu ordenador imprimirá un Certificado que tal milagro ha ocurrido.

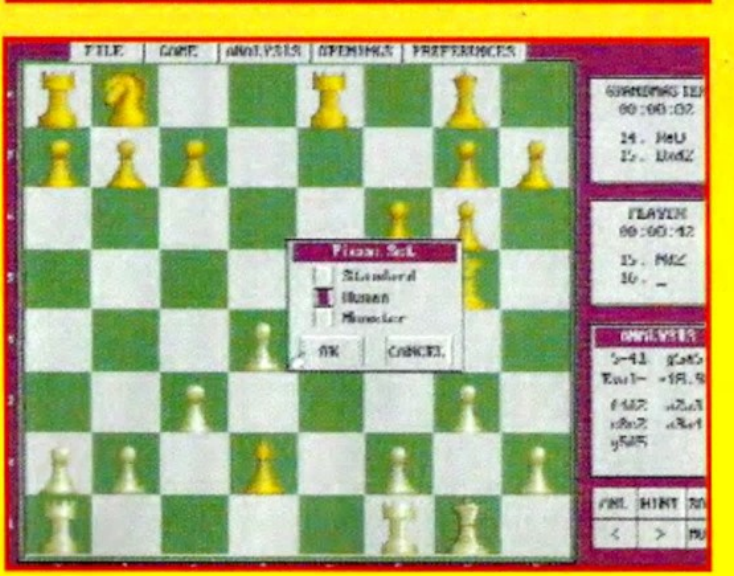
¡Ah! Me olvidado, pero si te crees listo como para hacer jugar al programa contra sí mismo cambiando de lado en el últi-







Los colores del tablero y de las fichas facilitan el buen juego, pues es vital una buena visualización de todo el "campo de batalla".

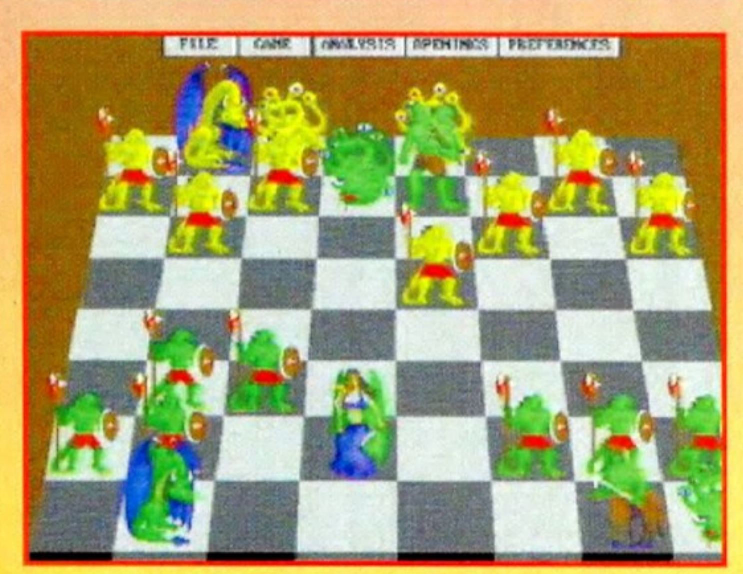




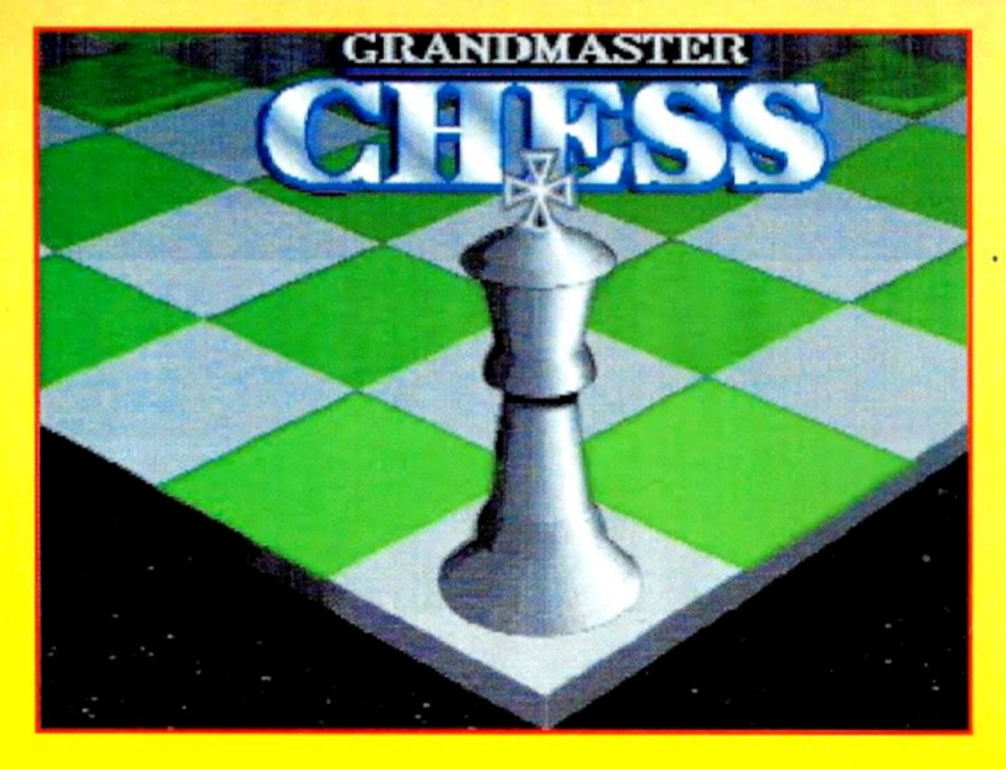
El ratón no es imprescindible para jugar, pero sí facilita y acelera mucho todas las operaciones.











mo momento o le has pedido ayuda o vuelves atrás durante el juego para ganarle y obtener el certificado... olvídalo, éste se obtiene en buena ley. En pocas palabras: nunca. ¿No es así Gari?

Saúl Braceras



Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	-
Movimientos :	-



- OK Pasarela: *DICK TRACY*
- Compañía: DISNEY SOFTWARE
- Tarjetas de video: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND SOURCE DE DISNEY
- Distribuidor: PROEIN S.A.

DICK TRACY (THE CRIME-SOLVING ADVENTURE)

"OBJETIVO: BARRER EL CRIMEN ORGANIZADO"

Si en alguna ocasión has deseado ser un buen detective y luchar contra el crimen, con este juego lo conseguirás. Tienes la oportunidad de ser Dick Tracy y con la ayuda de tu inteligencia y buenas dósis de paciencia, debes acabar con el crimen en la ciudad. No podrás descuidarte porque todos estarán contra ti y antes que nada has de ser un buen policía. La red criminal se extiende sobre tu ciudad. ¿Podrás acabar con ella? Demuéstralo ...

HISTORIA

Hace ya bastantes años este personaje fue el protagonista de un comic que revolucionó a todo el mundo por la espectacularidad de sus aventuras y la sagacidad de su personaje, Dick Tracy. El fue siempre el último valladar de la lucha contra el crimen y el terror de los criminales, que no lograban vencerle en ninguna ocasión. Como de costumbre, Dick pasaba momentos malos en que parecía que todo estaba perdido, pero su habilidad y , en ocasiones, la fortuna le salvaban. Este tipo de trama ocasionó furor entre los lectores de aquella época. Recientemente fueron rescatadas sus aventuras en una versión cinematográfica, espectacular y muy llamativa por los "colorines" que nos presentaba (como si fuera un comic), al famoso actor Warren Beaty, en el papel de Dick Tracy. La película tuvo un gran éxito (especial-

CONVIERTETE EN DICK TRACY Y LIMPIA TU CIUDAD DE MALHECHORES

mente en los Estados Unidos de América). Esta película ha sido la base para la construcción de este entretenido juego.

INTRODUCCION

Vosotros seréis Dick Tracy, famoso detective de la policía, que a la vuelta de unas merecidas vacaciones en la playa se encuentra con una ciudad muy cambiada.

Los criminales vulgares se han asociado y organizado, por lo que es casi imposible acabar con sus fechorías. Su superior, el jefe Brandon, le advierte de la situación. El jefe piensa que detrás de la cabeza visible, el conocido criminal Lips Manlis, se encuentra un tipo muy inteligente y malvado, Big Boy Caprice, que mueve los hilos de toda la organización. Dick Tracy debe acabar con esta situación, pero el único método para conseguirlo es complicado y largo.

LOCAS Y ENTRETENIDAS PERSECUCIONES POR CARRETERA E INCIERTOS TIROTEOS TE MANTENDRAN PEGADO A TU ORDENADOR.

Necesita desmantelar la organización pieza por pieza de forma que Big Boy cometa algún error que le involucre y ponga en bandeja a Tracy la ocasión para arrestarle. Como este objetivo se presenta laborioso, Dick precisará de una buena colaboración que encontrará especialmente en

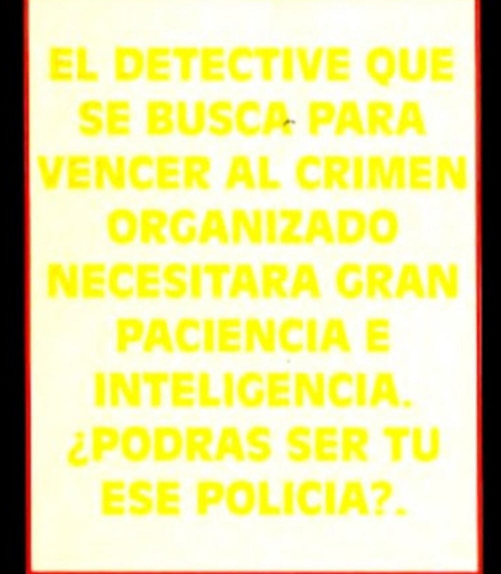
Para desmantelar al crimen organizado, Dick Tracy necesita buenos colaboradores y así poder enfrentarse con sus super-enemigos, como: Flattop, Pruneface, Influence, Numbers y muchos más.







Sam Catchem , Pat Patton y Bugs Baily. También tendrá que tener cuidado con una serie de conocidos maleantes como Flattop, Pruneface, Influence, Numbers, y otros más que irán apareciendo a lo largo del juego. Por si todo esto no fuera suficiente, Dick deberá tener cuidado de no equivocarse de criminal, ya que si arresta a un inocente, o le faltan pruebas para culparlo, puede ser degradado a ... guardia de tráfico.



EL DETECTIVE QUE SE BUSCA PARA VENCER AL CRIMEN ORGANIZADO NECESITARA GRAN PACIENCIA E INTELIGENCIA. ¿PODRAS SER TU ESE POLICIA?.



Recorre las calles en busca de malhechores y destrúyelos, pero antes deberás encontrarlos, así que a buscar en todos los sitios posibles... y hasta en los imposibles.

COMIENZA EL JUEGO

Tras pasar por una original clave nos saludará una música, que le va como anillo al dedo al juego con el que nos encontraremos, aparece una pantalla en que figuran cuatro viñetas en las que nos introducen en la historia y nos presentan por primera vez a Dick Tracy. Tras los mencionados prolegómenos y siguiendo con la visión de comic, Dick llega hasta el cuartel general acompañado en las siguientes viñetas de todos sus instrumentos para la defensa de la ley (radio-reloj de muñeca, contador de salud, medidor daños coche patrulla) y un menú de posibilidades de acción. Una vez situados en este punto, comenzará realmente la aventura. Con la ayuda de tus colaboradores y de tu habitual astucia deberás llevar a cabo la misión encomendada. Encontrarás la ayuda suficiente en un fichero de maleantes en el que se irán actualizando los datos conseguidos por Dick y su equipo y al que deberéis acudir para centrar correctamente vuestras investigaciones. Comienza la acción, y digo bien, ya que podrás perseguir maleantes a pie o en automóvil, mantener tiroteos en ambas situaciones, arrestar e interrogar a sospechosos y soplones, recoger huellas o pistas (que serán investigados por tu laboratorio criminal) y esto lo puedes hacer en diversos entornos: rodando por carretera, corriendo por la calle, rebuscando en las alcantarillas, trepando por los edificios y azoteas y otras cosas que no os contaré para que podáis disfrutar descubriéndolo al jugar.

HAY QUE TENER EN CUENTA

- Debéis solucionar un caso cada vez, las mezclas no resultan útiles.
- A medida que váis resolviendo casos correctamente podéis ir ascendiendo de rango en el cuerpo de policía.
- Un detective de cualquier rango puede

El videojuego Dick Tracy tiene multitud de pantallas de las que te podrás servir para llevar a cabo tus investigaciones. Recuerda que mucho trabajo, perteneciente a la labor policial, se realiza recopilando todo tipo de información sobre los posibles maleantes.









Recuerda que debes resolver casa a caso y nunca dejarlos por la mitad, primero uno y despúes el siguiente, para de este modo poder ir ascendiendo de rango dentro de la policía. Pero, ten mucho cuidado con la detención de sospechosos sin pruebas , pues te la juegas.

acceder con total libertad al laboratorio criminal, a la habitación del escuadrón, al coche patrulla, a la galería de criminales donde se encuentran los ficheros de criminales y crímenes.

- Disponéis de un radio-reloj de muñeca por la que recibiréis distintos mensajes; un contador de salud os indicará cuando deberéis reponer fuerzas o ir al hospital; un medidor de daños del coche os avisará de cuando hay que llevarlo al garaje; unos detectores que os permitirán ir siempre un paso por delante de los malos.

- Podéis contactar con los criminales de distintos modos, dependiendo en parte del carácter del sospechoso, que podrá variar según sea su grado de cooperación con la policía.

- Deberéis acumular datos preguntando a las víctimas, recogiendo huellas y otras pruebas físicas y siguiendo a un criminal, localizando su escondite , etc.

- Habréis de tener sumo cuidado con las detenciones de sospechosos sin pruebas o de forma equivocada e incluso si aparecéis muchas veces por el hospital, puedes acabar degradado o muerto.

Con todos estos datos a vuestra disposición preparaos para pegar tiros, correr más que nadie y ser el detective más temido de la ciudad. Lo tienes en tu mano, ahora te toca a tí conseguirlo, ¿serás capaz?.



COMENTARIO:

Como en otras ocasiones una película de fama da origen a un juego. En muchos casos suele ser una catástrofe ya que no son entretenidos o no reflejan el contenido de la película. En este caso no ocurre lo mismo, ya que con una gran originalidad se nos mezcla el típico arcade con unas dosis de intriga que nos obliga a pensar en los pasos a seguir, no tratándose sólo de "disparar rápido" sino que exige que nos "comamos el coco" (pero no demasiado por suerte). Los gráficos y su presentación en pantalla están muy bien conseguidos, siendo originales y vistosos. La música y sonidos, sin llegar a ser una banda sonora, "pega" bastante con la historia, creando un ambiente de intriga o emoción según los casos. Tal vez lo más mejorable sería el movimiento de los personajes, pero se mantiene sin embargo en un nivel bastante aceptable. Además incluye un libro de instrucciones muy completo que ayuda bastante a iniciarse en el juego. Por todo ello consideramos que se trata de un buen juego que "despertará" el interés de la mayoría de vosotros ... y no lo "dejará dormir" tan fácilmente.

LUIS VILLAR



Al mejor estilo de comic, las pantallas reproducen todo ese submundo en donde deberás desenvolverte para finalizar tu misión. A modo de ayuda cuentas con tu radio-reloj de muñeca, coche patrulla y muchas más cosas para pelear contra el mal.

OK 77%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	70
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	75



OK PC Pasarela

- OK Pasarela: *ETERNAM*
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB

Eternam

VACACIONES VIRTUALES

Existen cierto tipo de juegos que, por no estar protagonizados por personajes tan carismáticos como pueda ser un Indiana Jones, o no estar precedido su lanzamiento de una espectacular campaña publicitaria, llegan hasta nosotros de una forma casi inadvertible. Algunos de ellos sin embargo, y «Eternam» es un buen ejemplo de ello, pronto demuestran a base de calidad que nada de lo anteriormente dicho les es necesario para alcanzar el éxito.

En efecto, es toda una sorpresa de lo más agradable el que de tanto en tanto llegue hasta nuestras aventureras manos producciones como este «Eternam», que sin venir acompañadas de ninguna aureola artificial de popularidad (como ocurre con algunos lanzamientos inspirados en películas o libros que luego resultan ser todo un fiasco), y sin más presentación que el estar en cierta forma su desarrollo inspirado en otro título anterior de Infogrames, «Drakken», logren en apenas un par de partidas «engatusarnos», sin más truco que el que emplearon todos los clásicos del software: calidad técnica, originalidad, buen argumento y jugabilidad insuperable.

Y aun hay más, por que lo siguiente que tenemos que decir acerca de «Eternam» es que en su desarrollo se combinan sucesivamente elementos de las más típicas aventuras gráficas, pero también frecuentes dosis de JDR (Juegos de Role), y todo ello salpicado por refrescantes toques de humor que en más de una ocasión nos arrancarán una sonrisa.

¿Intrigados, verdad?. Pues seguir leyendo, por que es mucho lo que todavía os tenemos que contar acerca de este estupendo juego de Infogrames.

LO QUE BIEN EMPIEZA MAL ACABA

Si, ya sabemos que el dicho no es precisamente así, pero desde luego a Don Jonz, el protagonista de nuestra aventura, las cosas no le pueden parecer de otra manera. Mercenario estelar, tipo duro donde los haya, y caradura impenitente, nuestro heróe está desde hace tiempo acostumbrado a jugarse el pellejo un día si y otro también, haciendo frente a los energúmenos galácticos más poco recomendables de todos los que se pasean por el Universo.

Tal vez por eso cuando a Don le llegó la noticia de que le habían concedido aquellas vacaciones que venía solicitando desde hacía por lo menos un año-luz, las neuronas le dejaron de funcionar y sin pararse a pensar en lo sospechoso de tanta suerte repentina se dispuso a disfrutar de su merecida semana de reposo.

Antes de nada, y ya que nos imaginamos que como terrícolas del siglo XX tenéis muy poca idea de como serán las vacaciones en el futuro, os lo explicaremos.

Lejos de tener que afrontar las poco apetecibles caravanas veraniegas, los abusivos precios de los hoteles y apartamentos, y los rigores de la «salmonella» de turno, en el tiempo y en lugar donde vivirán seres como Don las vacaciones no son



ETERNAM ES UN PARQUE DE ATRACCIONES DE REALIDAD VIRTUAL

otra cosa que una estupenda máquina de Realidad Virtual donde cómodamente tus sueños dorados de paraisos perdidos se convierten en una realidad al alcance de tus manos.

En concreto en el planeta de Don gozaba de gran popularidad la moda de los parques de atracciones planetarios, espectaculares simulaciones de Realidad Virtual que ponían al alcance del usuario todo un auténtico planeta habitado, dispuesto a ser explorado y disfrutado.

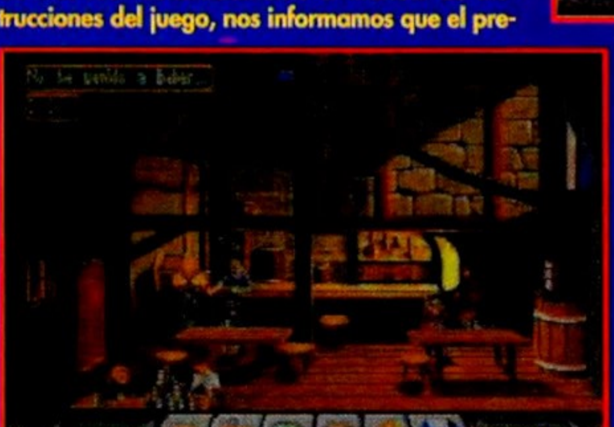
A Don le había correspondido viajar al más solicitado de todos ellos, Eternam, un lugar de ensueño en el que todo era posible... incluso más de lo que nuestro propio heroe podía sospechar en un principio.

AQUI HAY GATO ENCERRADO...

Como veis, el punto de partida del argumento de «Eternam» no puede ser más original ni atractivo, y en realidad aun lo parece más cuando tras leer detalladamente el manual de instrucciones del juego, nos informamos que el pre-

A lo largo de nuestra aventura podremos explorar multitud de zonas, pobledos y casas, donde muy a menudo nos encontraremos con todo tipo de personajes con los que podremos relacionarnos. En cualquier caso y sin duda alguna, la presencia más agradable que encontraremos será la de Tracy, nuestro particular y "sexy" angel de la guarda.















sunto paraiso que espera a Don, Eternam, ha sido convertido en un auténtico infierno plagado de trampas, por obra y gracia de Mikhal Nuke, su más acérrimo enemigo, que ha encontrado de una vez por todas la solución perfecta para desembarazarse de Don.

Y ya no mucho más se nos cuenta acerca de nuestra misión, que no es otra que ayudar a nuestro protagonista a escapar con vida del enredo virtual en que se encuentra metido. Para ello tendremos que explorar con cuidado la gran cantidad de parajes que esconde Eternam en su interior, relacionamos con los personajes que encontremos en nuestro camino, y averiguar cuanto podamos acerca de lo que está ocurriendo a nuestro alrededor.

El juego, aunque sigue una continuidad en cuanto a la acción, alterna una escena principal, concebida con decorados tridimensionales que podemos recorrer en cualquier dirección (con el mismo sistema que «Drakken» o que «Ishar»), y de la que se nos ofrece una visión en primera persona como si la pantalla de nuestro ordenador fuesen nuestros propios ojos, y una serie de escenas de interiores (en el más puro estilo de juegos como «Monkey Island» o «Indiana Jones and the Last Crusade»), a las que accedemos tras penetrar en el interior de cualquier vivienda que encontremos en nuestro camino, y en las que a diferencia de la anterior podemos ver a Don en persona moviéndose por las diferentes localizaciones.

Tanto en unas como en otras el juego se maneja a traves de un cómodo y sencillo sistema de iconos situado en la parte inferior de la pantalla, y que incluye seis opciones: coger un objeto, usar un objeto, mirar algo, hablar a alguien, acceder a la pantalla de inventario y estado de nuestro personaje y por último hacer uso de la opciones para salvar y cargar la partida (se nos permite guardar un total de diez situaciones).

SIEMPRE HAY UNA MANO AMIGA

Por fortuna no todo van a ser adversidades en nuestro periplo, y pronto tendremos oportunidad de ver en la pantalla de nuestro ordenador el bello rostro de una joven que se convertirá en nuestro particular y «sexy» ángel de la guarda. Su nombre es Tracy, y como empleada del parque de atracciones Eternam hará todo lo posible por ayudarnos a seguir con vida. Escuchar siempre con atención sus consejos, o de lo contrario pagaréis las consecuencias.

Por lo demás, a medida que trabemos conocimiento con los personajes de Eternam iremos tomando conciencia claramente de donde estamos, que está ocurriendo a nuestro alrededor y que acciones tenemos que ir llevando a cabo. Por ejemplo, pronto nos daremos cuenta de que no es conviente viajar campo a través, y si a lo largo del sendero que recorre el parque. También encontra-







El juego nos ofrece en muchos momentos una concepción muy cinematográfica, con gran cantidad de primeros planos de los personajes con los que conversamos. Es en estos donde la calidad gráfica del juego (las animaciones son dignas de verse) llega a deslumbrar más notablemente al jugador.

remos un castillo, habitado por muy peculiares personajes, donde tendremos que hacer frente a una serie de perversas pruebas realmente truculentas. Más tarde podrmos viajar hacia nuevos lugares, e incluso conocer una bella aldea, donde podremos convertirnos en protagonistas de los más rocambolescos sucesos, y... y no os decimos más.

Descubrir por vosotros mismos el increible y sorprendente universo de Eternam, y gozar como nosotros jugando partida tras partida, con esta estupenda producción de Infogrames destinada a maravillar en especial a los fanáticos de las aventuras gráficas.

Y no es sólo por que el argumento del juego sea de lo más llamativo, ni por que la cantidad de zonas a recorrer y de problemas a resolver sea insospechadamente grande, sino por que la concepción técnica del juego roza lo soberbio. Gráficos increibles, con primeros planos animados muy cinematográficos, suavidad y rápidez inmejorables del «scroll» tridimensional, y una ambientación sonora muy adecuada ponen el colofón a un juego merecedor del sobresaliente. Bien por Infogrames.

JOSE EMILIO BARBERO









«MAS DE 50 TITULOS A UN PRECIO UNICO»



BASKET MASTER
REF. PC 5¼ .... PCD 5-6
REF. PC 3½ .... PCD 3-6



ULISES
REF. PC 5¼ .... PCO 5-1
REF. PC 3½ .... PCO 3-1



TOY ACID GAME
REF. PC 5¼ .... PCI 5-2
REF. PC 3½ .... PCI 3-2



SUPERMAN
REF. PC 5¼ .... PCS 5-2
REF. PC 3½ .... PCS 3-2



PROHIBITION
REF. PC 5¼ .... PCC 5-3
REF. PC 3½ .... PCC 3-3



GAME OVER
REF. PC 5¼ .... PCD 5-5
REF. PC 3½ .... PCD 3-5



PACK 3
REF. PC 5¼ .... PCO 5-3
REF. PC 3½ .... PCO 3-3



ORMUZ
REF. PC 5¼ .... PCI 5-1
REF. PC 3½ .... PCI 3-1



BUFALO BILL'S
REF. PC 5¼ .... PCS 5-6
REF. PC 3½ .... PCS 3-6



JET DISK
REF. PC 5¼ .... PCC 5-4
REF. PC 3½ .... PCC 3-4



ASPAR
REF. PC 5¼ .... PCD 5-3
REF. PC 3½ .... PCD 3-3



MUTAN ZONE
REF. PC 5¼ .... PCO 5-2
REF. PC 3½ .... PCO 3-2



SOL NEGRO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-4
REF. PC 3½ .... PCO 3-4



PIN BALL
REF. PC 5¼ .... PCS 5-4
REF. PC 3½ .... PCS 3-4



CAPITAN TRUENO
REF. PC 5¼ .... PCD 5-7
REF. PC 3½ .... PCD 3-7



MICHEL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-4
REF. PC 3½ .... PCD 3-4



CORSARIOS
REF. PC 5¼ .... PCO 5-5
REF. PC 3½ .... PCO 3-5



MAY DAY SQUAD
REF. PC 5¼ .... PCS 5-5
REF. PC 3½ .... PCS 3-5



GONZALEZ
REF. PC 5¼ .... PCO 5-6
REF. PC 3½ .... PCO 3-6



COZUMEL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-8
REF. PC 3½ .... PCD 3-8



PARIS DAKAR
REF. PC 5¼ .... PCS 5-1
REF. PC 3½ .... PCS 3-1



LA AVENTURA ORIGINAL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-1
REF. PC 3½ .... PCD 3-1



PERSONAL FINANCIAL
REF. PC 5¼ .... PCC 5-1
REF. PC 3½ .... PCC 3-1



CHAMONIX CHALLENGE
REF. PC 5¼ .... PCC 5-2
REF. PC 3½ .... PCC 3-2



PROFESSIONAL TENNIS
REF. PC 5¼ .... PCD 5-9
REF. PC 3½ .... PCD 3-9



ANGEL NIETO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-9
REF. PC 3½ .... PCO 3-9



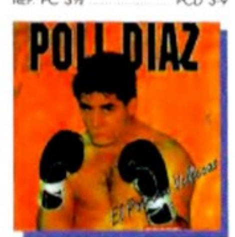
NARCO POLICE
REF. PC 5¼ .... PCD 5-10
REF. PC 3½ .... PCD 3-10



NAVY MOVES
REF. PC 5¼ .... PCD 5-11
REF. PC 3½ .... PCD 3-11



ASTERIX
REF. PC 5¼ .... PCS 5-8
REF. PC 3½ .... PCS 3-8



POLI DIAZ
REF. PC 5¼ .... PCO 5-7
REF. PC 3½ .... PCO 3-7

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES POR TODA LA GEOGRAFIA NACIONAL

A LA VENTA EN TODA LA GEOGRAFIA NACIONAL







MITHOS
REF. PC 5¼ .... PCO 5-10
REF. PC 3½ .... PCO 3-10



RESCATE EN EL GOLFO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-11
REF. PC 3½ .... PCO 3-11



SIRWOOD
REF. PC 5¼ .... PCO 5-12
REF. PC 3½ .... PCO 3-12



EL LIBRO DE LA SELVA
REF. PC 5¼ .... PCS 5-7
REF. PC 3½ .... PCS 3-7



LA AVENTURA ESPACIAL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-12
REF. PC 3½ .... PCD 3-12



AFTER THE WAR
REF. PC 5¼ .... PCD 5-13
REF. PC 3½ .... PCD 3-13



LUCKY LUKE
REF. PC 5¼ .... PCS 5-10
REF. PC 3½ .... PCS 3-10



EMMANUELLE
REF. PC 5¼ .... PCS 5-11
REF. PC 3½ .... PCS 3-11

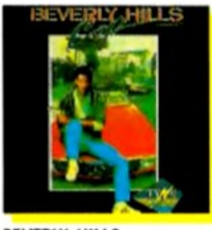


SOVIET
REF. PC 5¼ .... PCO 5-8
REF. PC 3½ .... PCO 3-8

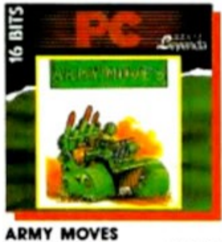




SATAN
REF. PC 5¼ .... PCD 5-14
REF. PC 3½ .... PCD 3-14



BEVERLY HILLS
REF. PC 5¼ .... PCS 5-3
REF. PC 3½ .... PCS 3-3



ARMY MOVES
REF. PC 5¼ .... PCD 5-2
REF. PC 3½ .... PCD 3-2



POOGABOO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-13
REF. PC 3½ .... PCO 3-13



EL QUIJOTE
REF. PC 5¼ .... PCD 5-15
REF. PC 3½ .... PCD 3-15



COSMIC SHERIFF
REF. PC 5¼ .... PCD 5-16
REF. PC 3½ .... PCD 3-16



PASAJEROS DEL VIENTO
REF. PC 5¼ .... PCC 5-6
REF. PC 3½ .... PCC 3-6



AJEDREZ
REF. PC 5¼ .... PCC 5-5
REF. PC 3½ .... PCC 3-5



SKIDOO
REF. PC 5¼ .... PCS 5-9
REF. PC 3½ .... PCS 3-9

SI NO ENCUENTRAS TU JUEGO PREFERIDO EN TU ESTABLECIMIENTO ENVIA ESTE CUPON A:



VIRGEN DE RETAMAR, 3 (LOCAL)
TELEF. (91) 637 61 14 · FAX (91) 637 64 94
28230 LAS ROZAS (MADRID)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
POBLACION ....
C.P. ....
PROVINCIA ....
TELF.: ....

☐ PAGARE CONTRA REEMBOLSO
☐ VISA N.° .... Fecha Cad.: ....

Firma

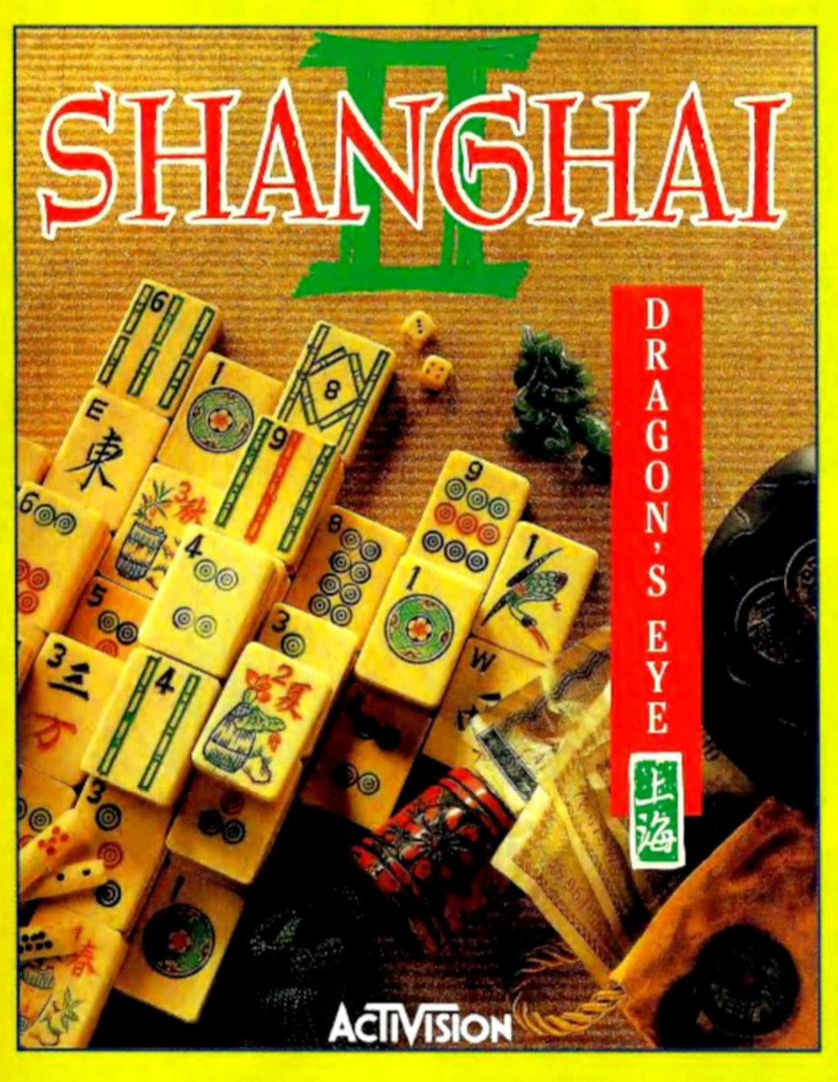
REFERENCIA	5¼	3½	PVP
			995
TOTAL			

* Sin gastos de envío.





Shanghai II: Dragon's eye

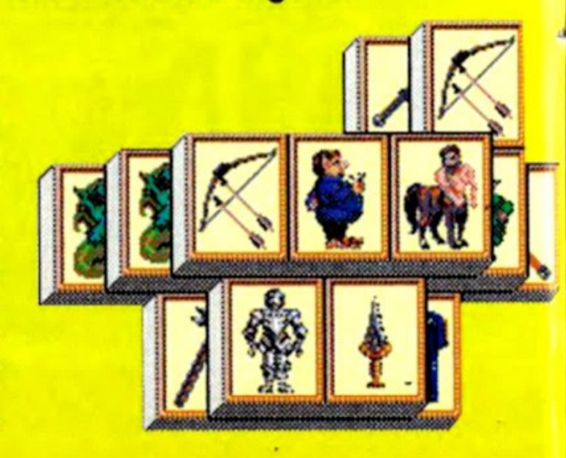


- OK Pasarela: SHANGHAI II: DRAGONS'S EYE
- Compañía: ACTIVISION
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA

El odio en la noche de los tiempos. La pesada fortaleza imperial parece suspendida entre la niebla. Una apuesta decidirá, según el resultado del juego más secreto, el futuro de la princesa raptada cuando niña, y convertida en dragón por el Mago traidor de la corte... ¡Desentraña el enigma de un misterio aletargado en las tinieblas del olvido, manejando la obsesión de los antiguos!

Cuando uno de nuestros antepasados, en los albores de la humanidad, estaba jugando con un hueso de cabra entre sus dedos, no tuvo conciencia de la trascendencia de su descubrimiento: sólo él sabía que era divertido adivinar en qué posición caería al suelo si lo lanzase durante unos segundos al aire. Todo evoluciona, y ese insignificante hueso de cabra, dió origen a los dados, siendo más tarde el dominó una de las complejas variantes de éstos. Después, en China, muchos eran los aficionados al juego «Del Pájaro Con Cien Inteligencias», conocido en occidente como «Ma-Jong». «Shanghai» y «Dragon`s Eye» son también variantes de aquel juego a su vez descendiente del dominó y hoy, en nuestra época, desde 1978, lo podemos jugar en los ordenadores.

En la versión que nos ocupa ahora, vemos que, bajo su apariencia sencilla, se oculta un complejo juego de fácil manejo, que precisa de tu atención si deseas obtener buenos resultados. Extensos menús, te darán la oportunidad de poner las condiciones que quieras a la configuración de





SABIDURIA ORIENTAL

la partida hasta quedar más que satisfecho, y una vez con el juego en el ordenador: ¡a por todas!. Pero has de ser astuto, ya que tus peores enemigos son principalmente el número de FICHAS, la cantidad de MOVIMIENTOS y el TIEMPO. Si eliminas las fichas, pero no agotaste el número de movimientos permitidos ni tu tiempo, has ganado. Por eso serás recompensado con la «sabiduría china». En cambio, si agotas el tiempo y los movimientos o sólo uno de los dos, perderás. ¿Qué hacer? Utiliza la opción de ayuda, y mezcla las piezas una y otra vez: podrás terminar. Más adelante, te daré otros consejos... pero ahora, ¡a divertirse!.

UN DIVERTIDO ROMPECABEZAS

Tras cargar el juego, aparecerán automáticamente en pantalla las fichas colocadas en forma de pirámide: esta partida se llama «Shanghai» y las ilustraciones que tienen los dominós, se llaman «Ma-jong». Si lo deseas, puedes cambiar tanto las ilustraciones de las fichas como la disposición de las mismas en la pantalla y comenzar a jugar.

Para las ilustraciones de las fichas, dispones de un variado menú que contiene ocho posibilidades distintas: Ma-Jong, Barajas (que a su vez te proporciona otras dos posibilidades), Banderas del Mundo, Mundo de la Leyenda, Deportes, Cifras y Letras, Animales y Hanafuda. Los animados e inesperados efectos especiales, varían según la serie de ilustraciones que elijas, pero no varían con las distintas disposiciones de las fichas.

En cuanto a la colocación de las fichas, tienes doce posibilidades entre las que pue-





des elegir la que te apetezca. Como sabes, en el calendario chino hay doce animales que son muy importantes. Estos animales, estarán representados en la ordenación de fichas que elijas, y según nombres a uno u otro, la partida adquirirá más dificultad, o menos, según el caso. Así, tenemos que en el nivel FACIL podemos elegir entre: el Jabalí, el Dragón, la Rata y la Serpiente. Para un nivel AVANZADO están: el Perro, el Mono, la Cabra, el Gallo y la configuración Shanghai. Pero si te van los retos, puedes decidir en el nivel de EXPERTO el Caballo, el Buey, el Conejo o el Tigre.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Por lo que respecta a la forma de jugar, pronto averiguarás que todas las fichas tienen un doble o forman parte de una serie y que se encuentran de cuatro en cuatro. El juego consiste en ir eliminando los pares hasta vaciar la pantalla, pero para ello, antes debes saber que si no cambias nada, sólo verás la configuración e ilustraciones que

Doce configuraciones distintas de fichas y ocho temas diferentes para cada configuración.

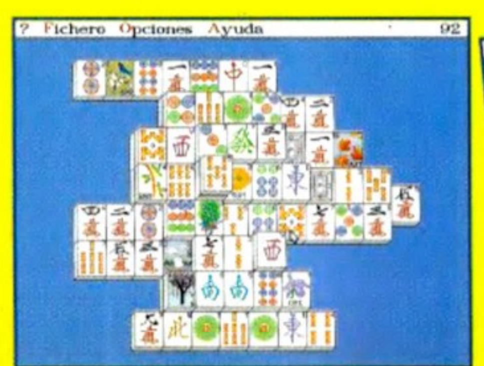
se activan automáticamente con el juego.

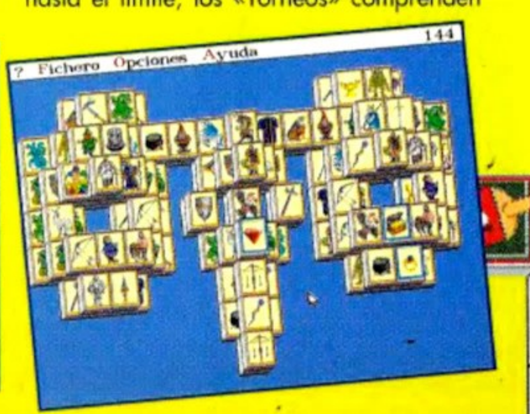
Además, sólo se pueden retirar las fichas que, siendo pares, están totalmente libres por la derecha o la izquierda y no tienen encima ninguna otra. ¡Cuidado detrás de las torres altas, porque puede haber alguna ficha escondida!. Así, señalando primero una con el puntero, cambiará de color y si después, con su doble, haces lo mismo estando libre (de lo contrario no te responde), desaparecerán las dos. No obstante, antes de esfumarse, puede que alguna de las fichas te de una sorpresa...

Has de suprimir los pares que liberen más fichas y debes anticiparte a las jugadas, porque de otra forma, necesitarás muchos movimientos, y agotarás tus posibilidades. Por otra parte, si el modo «solitario» te resulta insuficiente, puedes, seleccionando «nueva partida» en el menú «fichero», desafiar a tu mejor amigo. A la derecha de la pantalla se visualiza la cantidad de fichas que te quedan , y en desafío, además, el tiempo de cada jugador.

Si seleccionas «Dragon`s Eye», tu misión como exterminador consistirá en vaciar la pantalla en cuyo centro se encuentran el corazón y los miembros del dragón, para terminar de ésta forma con él, a diferencia del Amo, que intenta por todos los medios llenarla para proteger al dragón. Puedes jugar en solitario (como Amo o Exterminador) o desafío. El exterminador siempre comienza el juego (un indicador en forma de mano, dice quien tira). Debes tratar de no bloquear las fichas y coloca los dobles en espacios abiertos, para retirarlos lo antes posible. Si juegas como Amo, tu única limitación es que los espacios que representan el corazón y los miembros del dragón, tienen prioridad a la hora de ser llenados, y el corazón la tiene a su vez sobre los miembros. Trata de cubrir los espacios que más fichas bloquean.

Pero si eres ambicioso y quieres llegar hasta el límite, los «Torneos» comprenden





El programa nos ofrece la oportunidad de disfrutar con un excelente juego de tablero.

cuatro partidas de Dragon`s Eye mas tres niveles de Shanghai y puedes jugarlos en modo «Desafío» o «Solitario».

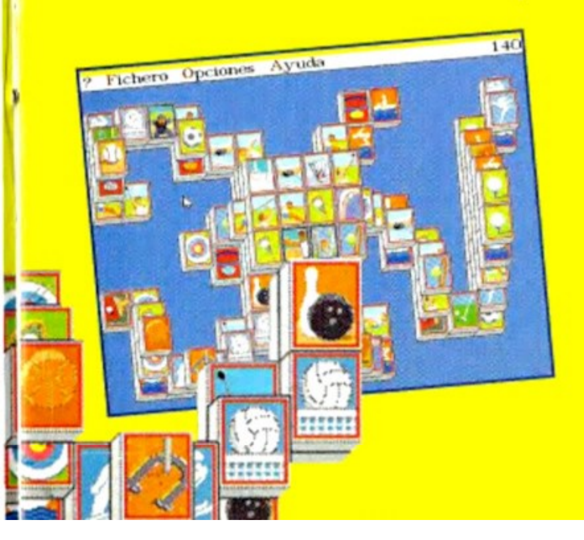
Finalmente, tras el esfuerzo realizado, en la Galería de honor podrás inscribir tus mejores puntuaciones. Estas victorias serán mucho más reconfortantes si las has conseguido venciendo tus propias creaciones, cosa de la que muy poca gente puede estar orgullosa. Las posibles combinaciones que te ofrece la sección de construcción son innumerables, ya que puedes desplazarte a través de la cuadrícula en cualquiera de las direcciones, hacia arriba y también hacia abajo, pudiendo utilizar para ésto último las teclas de función. Guiándote siempre por los abundantes menús, el kit de construcción te permitirá jugar con las disposiciones que tú imagines, seleccionando en el plano de coordenadas las diferentes posiciones con fichas vírgenes a tu antojo. Consulta los menús «fichero», «opciones» y «ayuda» para cualquier cosa, son claros y extensos tanto en el kit de construcción como para cuestiones generales. Y una nota importante: para saborear en toda su magnitud este fantástico juego, maneja un ratón y sabrás lo que es disfrutar.

DIFERENTE Y DIVERTIDO

La gran facilidad de juego, los logrados efectos especiales tanto musicales como visuales, la amplia oferta de posibilidades a la hora de llevar a cabo una partida, así como la variedad de temas y colocación de las fichas, se ven supeditados al inevitable hecho de que tendremos que leernos integramente el extenso libro de instrucciones para poder disfrutar al cien por cien del juego.

Mi enhorabuena para los creadores del programa, ya que en pocas ocasiones podemos disfrutar de juegos, no tan espectaculares como aquellos que se suceden a velocidades vertiginosas, pero desde luego con una capacidad para divertir al jugador fuera de toda duda.

José Villalba Medina.





El programa pone a nuestra disposición una variada cantidad de juegos de fichas distintos, todos ellos de bella concepción.

OK 76%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	85
Sonido :	85
Originalidad:	60
Movimientos :	-



- OK Pasarela: *1000 MIGLIA*
- Compañía: SIMULMONDO
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB

1000 Miglia

Revive las aventuras de aquellos osados pilotos, que fueron llamados locos por montar en esos "cacharros de cuatro ruedas" en una época de jinetes y carruajes.
Disfruta de aquellos momentos en que un automóvil era más que un simple transporte y montar en él suponía una hazaña en la que el riesgo era tu aliado constante.

ESOS LOCOS PIONEROS DEL VOLANTE

En los albores del siglo, cuando el transporte habitual era el carruaje tirado por caballos o incluso la bicicleta (que no era como ahora la conocemos sino mucho más estrafalaria) aparecieron unos «locos inventores», con unos trastos poco estéticos y muy aparatosos que se movían gracias a algo llamado motor y que hacían un ruido de mil diablos.

Los presuntos automóviles tenían las más extrañas y diversas apariencias y su velocidad era muy limitada. Los conductores tenían que ser expertos en mecánica y preocuparse de la conducción. Es más, generalmente solo usaban esos trastos los propios fabricantes. Casi nadie de la época creía que «eso» tendría futuro y mucho menos lo que hoy conocemos.

Posteriormente los inventores cuyo coches lograron triunfar, crearon junto a sus ayudantes (otros pobres locos que creían en el futuro de estos aparatos) unas pequeñas industrias en que se comenzaron a mejorar los rendimientos del coche (más velocidad y comodidad, menos gasto y problemas mecánicos) e incluso llegaron a comercializarlos. Por aquel tiempo no era habitual, como hoy en día, que la gente tuviera coche y eran apenas unos pocos ricos y fanáticos de las aventuras los que los adquirían. Entre este selecto grupo de automovilistas solía existir una gran unión y en ocasiones se organizaban reuniones y carreras.

Una de ellas fue la llamada «1000 Miglia», que ha sido convertida por la compañía italiana Simulmondo en un estupendo videojuego.

HACIENDO HISTORIA

El 26 de marzo de 1927 se dio la salida a un nuevo tipo de carrera de coches que era tan aventurada y pretenciosa, que los propios organizadores pensaron que sería la primera y la última de esta clase.

Ya existía por entonces una federación internacional, que regulaba la capacidad del motor en centímetros cúbicos, lo que causó una cierta crisis en la industria automovilística. Cuatro amigos -tres entusiastas de los coches de carreras y un periodista-, organizaron esta carrera para salvar este deporte de una muerte cierta. La prueba tendría un recorrido de Roma a Brescia ida y vuelta. La distancia eran unos mil seiscientos kilómetros (aproximadamente 1000 millas) y de ahí el nombre.

La carrera tuvo un gran éxito y se repitió muchos años hasta convertirse en una prueba famosa. Los primeros participantes parecían más pilotos de avión que corredores en carreras de coche. Ellos fueron auténticos pioneros y cada carrera era una constante lucha contra los miles de obstáculos y dificultades que tenían los caminos. Piedras, polvo, barro, animales y múltiples problemas mecánicos eran habituales para ellos. Por esto último, solían ser dos los ocupantes de los coches, un conductor y un mecánico















que adquirían a lo largo de la prueba un gran nivel. Esto influyó en el futuro de los avances técnicos en el automovilismo.

MANOS AL VOLANTE

Tu misión consistirá en emular a aquellos pioneros, para lo que deberás poseer una excelente técnica de conducción y una gran previsión y dotes mecánicas, que te permitan superar todos los problemas que te presentará el recorrido.

Pero, antes de ponerte a jugar, deberás pasar por unas pantallas de presentación originales y con curiosos efectos visuales, que te comenzarán a convencer que tu elección de jugar con «1000 Miglia» ha sido correcta. Tras esto te encontrarás con el menú principal. En el se te permite cargar una partida anterior (si tuvieras grabado previamente parte del desarrollo en un disco), seleccionar conductores, crear nuevos conductores, ver los diez mejores corredores, salir al DOS y también e elegir entre tres niveles de detalle gráfico.

Tu deberás seleccionar una pareja de ocupantes (conductor/mecánico), que tendrá asignado un coche con una serie de características propias. Sin embargo, el juego te da la opción de que cambies las aptitudes de los ocupantes y de elegir el vehículo que prefieras. Para ello puedes determinar que quieres que predomine en tu equipo, eligiendo si prefieres potenciar el nivel de conducción, la resistencia o las aptitudes mecánicas. A la hora de elegir el coche te presentará su imagen y sus características -peso, resistencia, consumo, aceleración,..- valoradas sobre nueve (Ej: 6/9).

Cuando ya tengas todo elegido, se te permitirá adquirir algunos repuestos (tienes que ser hábil y previsor para saber qué debes coger dependiendo del recorrido, del tipo de coche que llevas o según vayas a conducirlo). Después de esto sólo te queda jugar. Te encontrarás con un simulador de coches muy interesante, con el panel de mandos y encima el camino que vayas encontrando. No te adelantaré más datos, sólamente decir que pulsando la barra espaciadora se puede ver el mapa del trayecto que debes realizar, estando además reflejado el lugar donde te encuentras y todo el recorrido que te espera.

COMENTARIO:

Nos encontramos ante un juego de simulación que reproduce las antiguas carreras de coches con mucho realismo. Destacan tras una serie de bonitas pantallas de presentación la cantidad de opciones que ofrece a la hora de elegir coche y conductor. También es interesante el hecho de tener que elegir los repuestos.

Todo ello consigue que el juego adquiera un interés notable y exige que el jugador tenga que pensar antes de jugar. Unos gráficos aceptables y una bonita historia consiguen que sea un juego bastante recomendable.

LUIS VILLAR

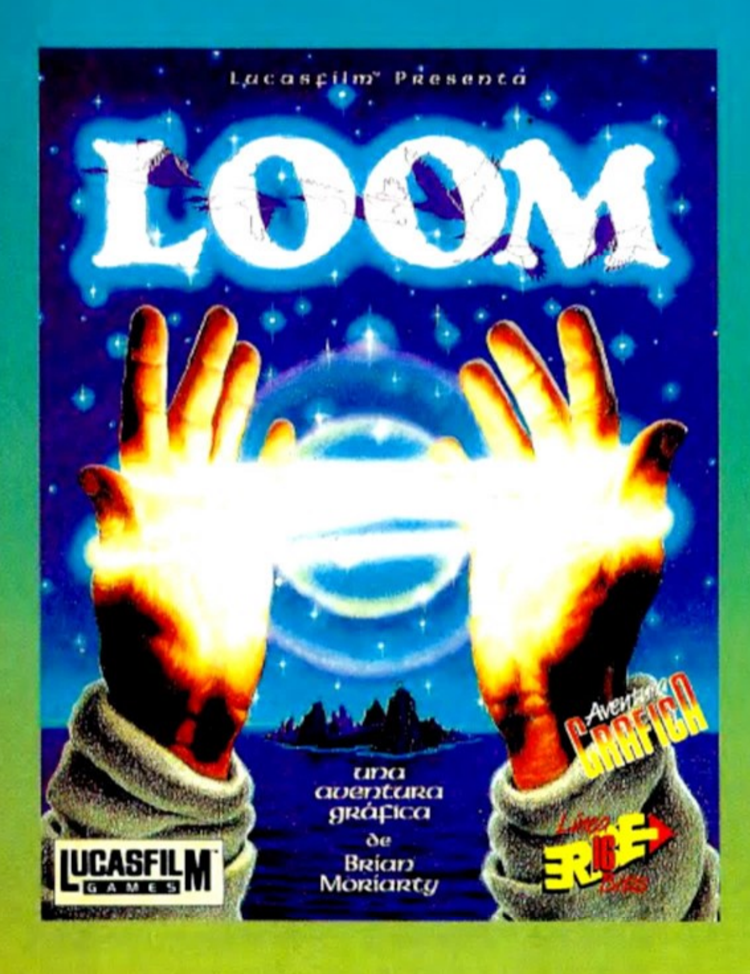

OK 74%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	65
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	-





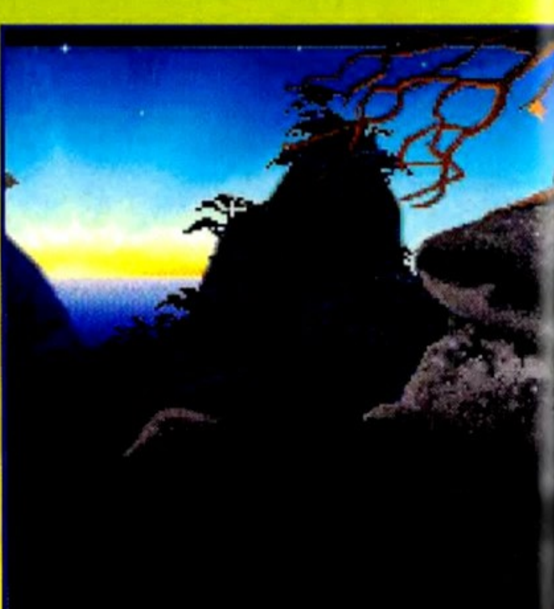
- OK Pasarela: *LOOM*
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: LA PROPIA DEL CD ROM



LOOM

CUANDO SE CONV EN JUEG





Es difícil situar en el tiempo un relato que desarrolla toda su acción en un mundo inimaginable a medio camino entre el futuro y el pasado. Los personajes guardan cierta apariencia de monjes fantasmagóricos, añadiendo el toque justo que el enigma de esta aventura gráfica precisa. Los diferentes paisajes van sucediéndose como un conjunto de decorados antagónicos de una obra aún sin estrenar. Sin embargo, el climax creado por este espectacular juego es el verdadero portador de todas aquellas sensaciones nuevas que uno siempre quiere experimentar cuando se enfrenta a lo imposible. Sería convertir en una farsa decir la fecha completa en la que estos hechos suceden y por tanto, estamos dispuestos a defender el secreto que sus creadores y protagonistas prefieren mantener callado. Tú deberás encontrar el sendero correcto que te lleve hacia la caja donde se desvelan las más complicadas encrucijadas. Es nuestro propio deseo que este artículo se convierta en esa pequeña aportación que uno siempre espera como mapa ideal de sus propias intenciones. La magia te espera tras cada rincón oscuro donde quieras entrar. Los extraños nombres de Cygna, Atropos, Hetchel o Lachesis, unidos al de Clothos, empezarán a resonar dentro de tus oídos hasta lograr arrancarte de tu mundo y llevarte a conocer LOOM tal y como es.

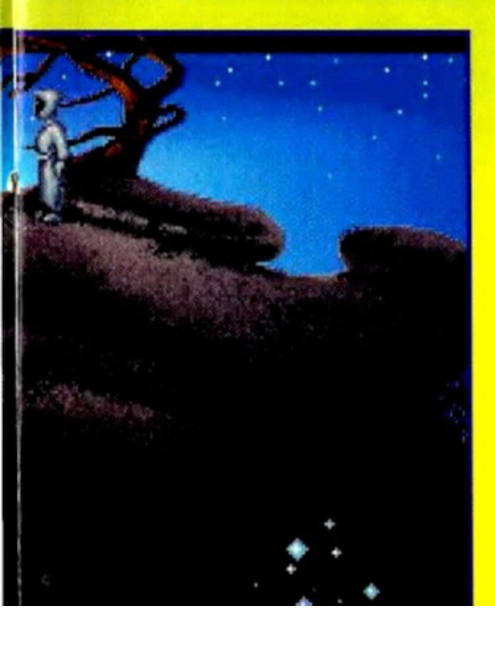
EL CONJUNTO DE VOCES, MUSICA Y GRAFICOS ESTAN COLOCADOS EN EL LUGAR PRECISO

COMO COMIENZA «LOOM».

Tu juego viene provisto de un libro de patrones que contiene todos los hechizos necesarios para potenciar tus posibilidades. Estos conjuros han sido guardados como oro en paño durante siglos por los tejedores y será muy importante que lo leas para obtener toda la información necesaria sobre los poderes que tendrás en tus manos según vayan consiguiendo mayores progresos. El resto del manual tiene cierta relevancia y vuestro éxito o fracaso en la misión encomendada dependerá en gran medida de la buena o mala asimilación que hagáis del mismo.

O LA FANTASIA VIRTIO GO

La raza humana desea volver a dominar sobre una naturaleza sometida al yugo de los dragones, pero el camino hacia la conquista se encuentra repleto de sorpresas que lo convierten en un relato casi imposible. El silbido del viento será el continuo testigo de tus progresos. El desafío de Lucas Arts es tan grande como el valor con que deberás afrontar cada enigma, si ya estás dispuesto ha llegado la hora de tranportarte hasta «LOOM».











Todos los lugares que Bobbin visite a lo largo de su aventura estarán llenos de innumerables sorpresas que nuestro héroe deberá explorar, de forma tal que lentamente vaya adquiriendo la sabiduría necesaria para confeccionar hechizos.

El valiente Bobbin Threadbare, de nombre fácil como podéis ver, espera la decimoséptima visita del gran cisne mientras duerme bajo el torcido árbol del acantilado. Comenzarás el juego como se inician todos, es decir, con las manos vacías. Sólo tu sabiduría será capaz de guiarte hacia el poblado donde el gremio de tejedores tiene su hogar. Bobbin se encontrará algo despistado en los primeros instantes porque aún no ha desarrollado todo el poder de un eficiente tejedor pero, superando las más variadas experiencias que se presenten verás cómo poco a poco se irá centrando más en su cometido. En esta aventura, lo principal es observar todo el entorno que nos rodea e intentar desvelar los patrones de los hechizos. Estos se componen de cuatro notas musicales que, una vez descubiertas, se deberán ir apuntando en el libro de patrones con lápiz ya que, cada nueva partida, los patrones cambian de contenido. Cada patrón cumple un efecto diferente, de ahí la importancia de ir anotándolos con cierto cuidado.

Inicialmente podréis elegir uno de los tres niveles posibles dependiendo de la destreza que tengáis adquirida en otros juegos de similares características o en partidas ya jugadas con «LOOM». Si seleccionáis el modo ESTANDAR, los segmentos del bastón mágico que aparece en la parte inferior de vuestra pantalla encima del pentagrama de notas musicales, se iluminarán justamente en aquel trozo que esté sobre la nota elegida cuando escuchéis o provoquéis un hechizo.

BOBBIN ESPERA DORMIDO LA DECIMOSEPTIMA LLEGADA DEL GRAN CISNE

Este modo es el ideal para aquellos que ya hayan disfrutado de aventuras parecidas. El modo PRACTICA, como la propia palabra indica es el más fácil para todos los que deseen familiarizarse con el juego y conseguir dejar de ser novatos para poder pasar a jugar en alguno de los otros modos. La diferencia con el anterior estriba en la inserción de una pequeña caja que irá inscribiendo las letras correspondientes para cada composición musical, facilitándote sobremanera tu misión. Sin embargo, en modo EXPERTO, la cosa cambiará sustancialmente. El bastón no se iluminará como respuesta a las notas musicales ejecutadas y además el pentagrama no existe lo que te obligará a jugar poniendo a prueba tu capacidad auditiva. Tú sabrás lo que haces si eliges este modo sin













Las situaciones más insospechadas y espectaculares te esperan dentro de esta sensacional aventura gráfica de Lucas Arts, que gracias a las capacidades del CD ROM alcanza unas cotas de calidad sencillamente extraordinarias.

antes haber practicado lo suficiente con el juego.

COMO SE VE «LOOM».

Existen tres puntos de visión que es importante tener en cuenta. La ventana de animación será el lugar donde todas las escenas se irán sucediendo y por tanto, es la zona más amplia de las tres. El bastón o pentagrama mágico de los ancianos tejedores está situado debajo de la ventana de animación, pero primero habrá que localizarlo en el juego ya que, inicialmente éste elemento no aparece.

Finalmente, la caja de icono está en la esquina inferior derecha de la pantalla y será aquí donde se situen todos aquellos objetos sobre los que Bobbin pueda realizar sus hechizos, aunque algunas veces no tendrá mucho éxito.

El uso del ratón será parte imprescindible una vez dentro del juego. Es el modo más rápido y eficaz de realizar cualquier tipo de acción en el mínimo de tiempo posible. Apuntando sobre una dirección lograremos que nuestro amigo camine de un lado a otro según nuestro antojo. Si se desea utilizar alguno de los objetos que aparecerán durante la partida, bastará con pulsar sobre ellos para conseguir lo que pretendemos. La confección de los patrones musicales, también se realiza de modo parecido, pulsando sobre la nota elegida hasta concluir las cuatro notas que se requieren para lograrlo.

Y de pronto, cuando te quieras dar cuenta, ya estarás jugando en este extraño país sin darte apenas cuenta. Cada paso a dar tiene que ser meditado con precisión, andar a tontas y a locas sin mirar lo que nos rodea, podría provocar que abandonaras el juego sin conseguir nada. Esto no sería bueno porque lo que se pretende es que llegues hasta el final del todo y que seas capaz de desarrollar todos tus sentidos hasta alcanzar el control máximo. Al fin y al cabo eres un mago, ¿o qué te creías? Herreros, Pastores, Clérigos, incluso Sopladores de Vidrio están dispuestos a interferir todos tus planes e intentarán que Bobbin no logre alcanzar su meta.

Trombas de agua, pájaros glotones, lápidas, todo vale si prestas la debida atención a lo que en cada momento puedan decirte. En este tipo de juegos la información tiene un papel protagonista. Bobbin pedirá consejo a otros personajes ya sean amigos o no, utilizará todos los medios a su alcance para ir aumentando páginas en su libro de hechizos y como consecuencia completar la misión encomendada. Tú debes de ser su mayor aliado, no lo olvides.

ESTE JUEGO NO SE PUEDE ABANDONAR A MEDIAS, AL FIN Y AL CABO ERES UN MAGO

UNA ALUCINANTE AVENTURA EN CD-ROM.

Aunque está también disponible en PC, nosotros hemos preferido en esta ocasión visionar y comentar la versión en CD-ROM. No será necesario explicar que estamos gratamente impresionados de la calidad que el videojuego presenta. Su sonido digital es auténticamente fantástico. Voces, música, todo está correctamente colocado en el lugar preciso. La diversidad de gráficos es bastante buena y si hay alguna pega que poner ésta sería la irregularidad en las ejecuciones del "scroll" de pantalla, porque aumentará el cansancio de nuestros ojos a la hora de observar con atención suma lo que va sucediendo. Des-















Haciendo uso de las notas del pentagrama situado en la parte inferior de la pantalla, Bobbin puede ampliar su libro de conjuros.

graciadamente la versión de CD-ROM es en inglés, pero de vosotros dependerá que al aumentar la demanda de videojuegos para este soporte, la respuesta de las compañías sea la que todos esperamos. Enfrentaros al reto que supone «LOOM», no es una ocasión que os recomendemos dejéis pasar.

J.F. «Comet Tronner».





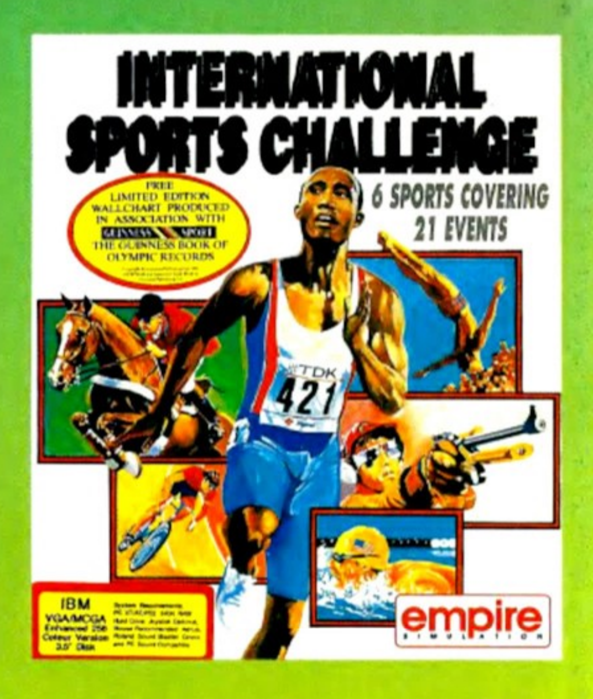
OK 85%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	85
Sonido :	90
Originalidad:	80
Movimientos :	85






ESPECIAL OLIMPIADAS



«CITIUS, ALTI

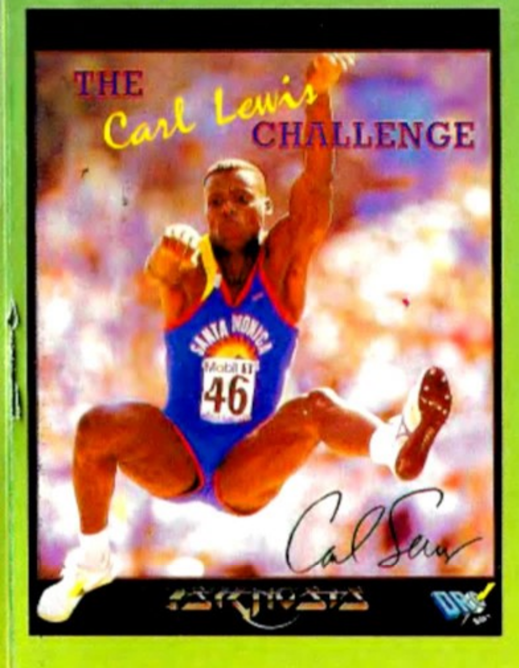
Tras la euforía surgida con motivo de los últimos acontecimientos deportivos vividos en la remodelada y moderna ciudad de Barcelona, hemos creído que éste era el momento oportuno para intentar mantener despierto el máximo tiempo posible vuestro interés por la competición realizando un «especial» de categoría olímpica con algunos de los más populares juegos de simulación deportiva que actualmente se encuentran en el mercado del videojuego de PC.

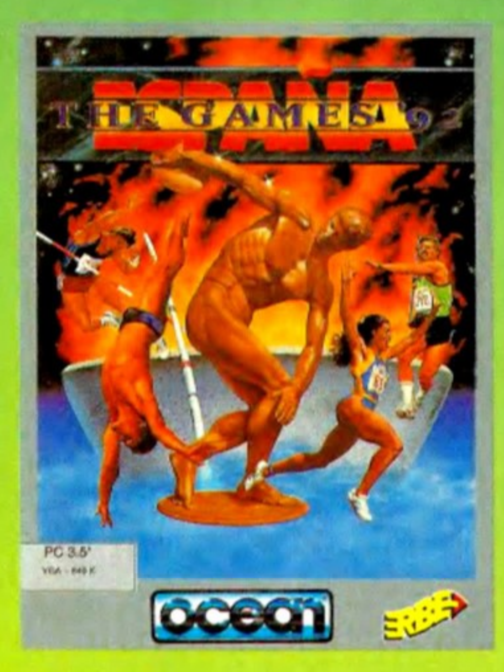
La realización de éste objetivo nos ha llevado a comprender cuán ardua es la tarea que han de desempeñar los entrenadores cuando, por medio de la varita mágica de sus conocimientos, seleccionan o descartan a los atletas para una competición. Por si acaso, nosotros os pedimos disculpas de antemano si en este artículo echaséis en falta vuestro juego favorito o si creyeséis que sobra alguno de los incluídos aquí. Se trata tan sólo una cuestión de criterio personal realizada sin ánimo de molestar a nadie.

Vivir unos Juegos Olímpicos es siempre una edificante sensación, pero tenerlos tan cerca ha significado poder conocerlos exhaustivamente. Gracias por supuesto, a los medios de comunicación que día a día realizaron infinidad de transmisiones rebosantes en calidad y atractivo para el espectador, hemos podido introducirnos de lleno en cada cada prueba y en cada atleta. ¿Quién no se ha sentido el saltador de trampolín o el corredor más rápido luchando por ocupar un lugar privilegiado entre los elegidos para el podium?. De cuatro en cuatro años, vamos comprobando como se van superando la barreras deportivas y observamos con un poquito de envidia como caen los records uno tras otro. No existe más límite que el que imponen las propias circunstancias que rodean al deporte de élite. Estos auténticos superhombres y supermujeres pueden sentirse orgullosos por el trabajo realizado, algunos habrán despedido estos juegos con las lágrimas de la derrota en sus ojos mientras otros han llorado de emoción contemplando como la bandera de su páis era izada en lo más alto y su himno resonaba en cada rincón del cielo. «Citius, Altius, Fortius», éste es el verdadero slogan sobre el que se han ido edificando todas las olimpiadas desde tiempos inmemoriales, este es el lema que se pretende sea la base sobre la que la juventud deberá construir sus propios principios. Si como como pensamos, decides participar activamente en alguno de los juegos que a continuación vamos a presentarte, habrás comprendido el mensaje.

POKER DE ASES

Cuatro jinetes para un espectacular apocalípsis deportivo. Cuatro brillantes estrellas que forman una potente selección que será capaz de desbordar las previsiones de los más optimistas. Estos cuatro videojuegos ya están "en sus marcas" y dispuestos para recoger la antorcha olímpica de manos de Barcelona 92, para mantener encendida su llama hasta Atlanta 96. El orden de comentario de nuestros cuatro protagonistas no observa ninguna conno-



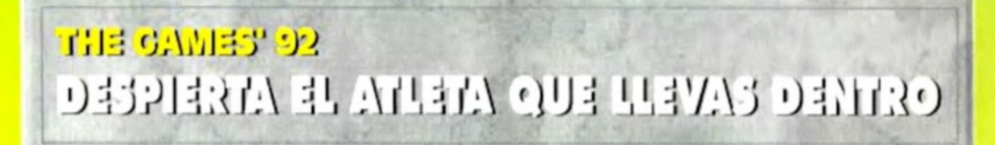




US, FORTIUS»

tación de tipo preferencial sino que es totalmente aleatoria. Vosotros sois quienes tenéis en vuestras manos el poder de la propia elección y por tanto los únicos capaces de distribuir correctamente los lugares de podio o la distribución de medallas a las que los mencionados videojuegos se hagan acreedores.

Y como por alguno había que comenzar.....



THE GAMES' 92
DESPIERTA EL ATLETA QUE LLEVAS DENTRO

La villa olímpica ruge cuando la competición comienza. Conectamos con las distintas sedes para observar el desarrollo de las pruebas. Los atletas están nerviosos a la espera de clasificarse en las series preliminares. El calendario de actuaciones está hecho, la antorcha ilumina el estadio con grandiosidad. Es el momento de justificar tus cuatro años de preparación logrando todas las medallas posibles, ¿podrás hacerlo?.



OCEAN y ERBE levantan de nuevo para vosotros el telón olímpico. «THE GAMES'92» te propone una competición de alto nivel a la que podrás acceder siempre y cuando alguno de los doce atletas de los que dispones, seis hombres y seis mujeres, estén preparados para ello. Podréis jugar tanto con teclado como con joystick o ratón, por tanto, todos aquellos que tengan cierta habilidad podrán demostrarla sin problemas en la forma que más le convenza.

No os quede duda de que os esperan unas olimpiadas muy duras y largas. Más de 30 pruebas nos esperan repartidas entre el estadio, la piscina y el pabellón.

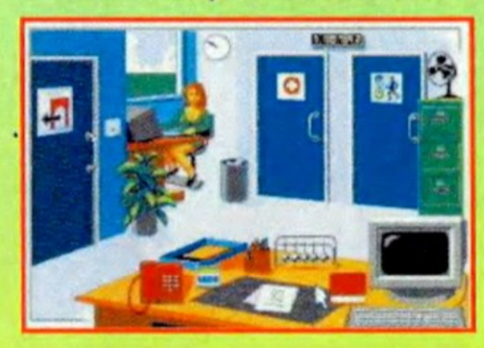
- OK Pasarela: *THE GAMES' 92*
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUND MASTER

Inicialmente habremos de seleccionar el idioma en el que queremos que el videojuego nos presente todas las indicaciones que sean necesarias. A continuación y representados en tres iconos, se muestran los eventos que componen el juego y un cuarto icono de salida a DOS. Seleccionando el saltador de altura, nos traslada-

remos al estadio para competir en todas las pruebas que se efectúan sobre la pista. Si el elegido es el saltador de trampolín, lucharemos en la piscina en la disciplinas de salto y natación. Por último, el levantador de peso nos transportará hasta el pabellón para competir en boxeo, lucha, judo y esgrima. Una vez situados en el lugar que deseemos, el juego muestra cuatro iconos grandes en cada esquina y uno pequeño con la selección hecha anteriormente en el centro. Cada icono cumple una función diferente como podréis observar. El de la mitad izquierda superior representa Acción y os llevará directamente a la pista, piscina o pabellón a competir. En la parte inferior izquierda encontramos la sección de referencia cuyo cometido es informaros de todo lo acontecido en los distintos juegos olímpicos, poniéndoos al día de muchas cosas que satisfacerán a los más curiosos. El cuadro derecho superior informa de las estadísticas de los logros más importantes y de los récords que deberás superar. Finalmente, el cuadro inferior derecho, os introduce a una oficina dónde se encuentran los secretos que os pueden llevar a la victoria. Aquí se encuentran sobre la mesa de tu despacho con los informes completos sobre los juegos, un archivo conteniendo las fichas de tus atletas, la sala de entrenamiento y la enfermería donde evaluarán tu estado físico ante lo que se te avecina.

TODAS LAS PRUEBAS.

En «THE GAMES'92», tienes un montón de pruebas en las que puedes participar con posibilidades de exito. La consecución de éxitos tendrá que venir avalada por un atleta que haya tenido un buen plan de preparación para estos juegos y que se encuentre en plenitud de concentración y fuerza. Selecciónalo pues, cuidadosamente para que pueda participar en el máximo de pruebas posibles, ya que como te hemos dicho con anterioridad, no todos los atletas estarán en condiciones de disputar cualquier prueba. Diecinueve pruebas abarcan las actividades que habréis de realizar sobre la pista. Desde los eventos de velocidad y fondo hasta los saltos pasando por los lanzamientos serán un menú muy difícil de digerir. Seis pruebas definirán con exactitud el poder con el que contáis sobre el agua. La natación será dura y el peligro de ahogaros, sobre todo las primeras veces, se convertirá en una dificultad añadida que sólo vuestra habilidad será capaz de superar. Combinando las condiciones naturales que tengáis para el salto, con la belleza y la originalidad, conseguiréis arrancar a los jueces una votación favorable. En el pabellón cubierto y sobre el calor de los focos, vuestro cometido será averiguar las debilidades del contrincante para terminar rápidamente con sus opciones y alzarnos con el triunfo. Boxeo, judo, esgrima y lucha serán las pruebas a superar aunque para cada caso la técnica que debemos emplear será bien diferente.









OK	79%
Jugabilidad :	95
Gráficos :	80
Sonido :	65
Originalidad:	75
Movimientos :	80

De cualquier modo, será importante que manejéis con habilidad suficiente el ispositivo que hayáis elegido para funcionar con el juego. También hay otros aspectos importantes, pero destacaremos que la utilización del calendario y del diario serán primordiales a la hora de competir en eliminatorias y finales, ya que sólo podrás hacerlo si te encuentras en la fecha concreta en la que se celebran. Manteniendo un ritmo constante, sin altibajos ni aceleraciones inútiles, conseguirás que tu atleta incremente sus opciones de triunfo tanto en las pruebas de velocidad o fondo en pista o piscina. Si estás dispuesto a sufrir los inconvenientes que se presenten porque tufin es alcanzar la gloria, éste será tu próximo juego.

SU GRAN RECORD: LA VARIEDAD.

Efectivamente, de todos los presentados éste es el que nos ha parecido el más rico en pruebas. Siempre nos parece importante que al usuario de este tipo de simulaciones se le presente el máximo de opciones sobre las que participar, y a nuestro juicio, «THE GAMES'92», cumple sobradamente esas expectativas. El sonido no se encuentra dentro de los cánones que estamos acostumbrados a escuchar, pero eso es lo de menos porque cuando te encuentras metido de lleno en una prueba de élite no creo que este un para muchos coros celestiales. Los gráficos mantendrán el interés, porque son claros en colorido y figuras, aunque por supuesto no tienen nada que ver con las modernas digitalizaciones que se ven por ahí, pero obviamente todas las virtudes no las puedes tener en un solo juego. Los movimientos siempre llaman la atención porque son sencillamente lo que tienen que ser: precisos, al fin y al cabo uno lo que quiere es no sólo participar, sino de vez en cuando también ganar.

Félix José Físico Vara.

OLIMPIADAS 92 (ATLETISMO)
LA META DORADA

Desde la nostálgia, observamos como se va apagando la llama de los pasados Juegos Olímpicos de verano celebrados en Barcelona. Una lágrima asomará a nuestros ojos cuando recordemos todos los momentos de emoción y brillantez que pudimos vivir durante el mes de Julio. Los grandes triunfos y las dolorosas derrotas quedarán impresionadas sobre nuestro recuerdo como las fotos de un álbum o los recortes de periódico coleccionados día tras día.

- OK Pasarela: OLIMPIADAS 92
- Compañia: TOPO SOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA, CGA, EGA, HERCULES
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND

Pero aún queda un hueco para la alegría, porque tenemos en nuestras manos la posibilidad de reverdecer pasados laureles disfrutando de nuevo de la magia olímpica a través de «OLIMPIADAS 92 (Atletismo)».

TOPO SOFT da el pistoletazo de salida a un nuevo juego que viene a complementar su "saga" deportiva. Al ya comentado en nuestro primer número, «Olimpiadas 92 (Gimnasia Deportiva)», se le une ahora «Olimpiadas 92 (Atletismo)», como una propuesta brillante para que continuemos batiendo records en nuestras propias casas. La llama olímpica se ha apagado al menos hasta dentro de cuatro años, pero la de este videojuego lucirá mientras estamos esperando. En fín , como dice aquella canción : - "Unos que llegan y otros que se van..."-, Mientras que para muchos, la temporada de competición ha llegado a su fín, para vosotros, este juego supondrá un nuevo comienzo de vuestro calendario olímpico particular. Cada vez que lo pongáis a funcionar en vuestro ordenador, estaréis aceptando un nuevo desafío para vuestras fuerzas en la obtención de medallas, de records, de triunfos. Pero, supongo que estáis ya dispuestos para la acción y que lo que en realidad necesitáis es conocer a la perfección con lo que os váis a enfrentar en esta excitante competición.

LA BASE DEL EXITO: EL ENTRENAMIENTO.

El menú inicial de selección, no os ofrecerá ninguna duda, porqué solamente tiene una opción posible : Comenzar el juego. A continuación, se ofrecen varias posibilidades de selección, cuatro concretamente, de las que las dos primeras podríamos denominarlas en cuántos jugadores van a participar y a quién van a representar cada uno de ellos. Hasta un máximo de cuatro jugadores podrán tomar parte activa en el evento, defendiendo los colores de seis equipos posibles : Japón, Alemania, E.E.U.U., Francia, Eespaña e Inglaterra.

Las otras dos elecciones posibles son : Entrenamientos y Olimpiadas. La primera de éstas supone un principio fundamental si queremos alcanzar logros de consideración cuando nos enfrentemos a los mejores atletas en la competición final : La Olimpiada.

Los entrenamientos son como ese juez implacable, que valorará en su justa medida las aptitudes con las que contamos para ser los mejores en cada disciplina. No será nada fácil llegar a ser el «number one» en esto del atletismo, pero si ponéis todo el empeño y esfuerzo posible en la preparación, apuesto a que lo conseguís. Una vez metidos de lleno en esta parte del juego, aparecen en la pantalla las pruebas que componen la olimpiada, separadas en seis recuadros con imágenes digitalizadas que muestran cada una de las diferentes disciplinas en que podemos efectuar nuestra preparación : 100 metros lisos, 400 metros vallas, Triple salto, Salto de longitud, Salto de Altura y Pértiga.
Vamos a describirte seguidamente cómo es el desarrollo y funcionamiento de las mismas, para allanarte un poco el camino de la gloria.

PREPARADOS, LISTOS,.....¡YA!

En primer lugar la prueba considerada en los últimos años como "reina" : los 100 metros lisos. La velocidad primará sobre cualquier otro tipo de técnica, pero tener una buena salida, puede ayudar mucho a mejorar vuestro tiempo final.

Inicialmente, y como norma en todas la pruebas, se os comunica el nombre del atleta con el que participáis, y los records que deberéis batir, el olímpico y el mundial. La siguiente imágen nos sitúa bien talonados y en espera del disparo de salida que el juez de carrera dará en cualquier momento. En la calle contígua estára nuestro contrincante, podemos ver su tensión observando los músculos de su cuerpo. El supone nuestra única referencia válida referencia mientras estamos en plena carre-











ra. Debajo de cada participante contamos con un gráfico de velocidad que irá cambiando del color amarillo al rojo según vayamos aumentando el ritmo. Preparados, listos,...¡ya!, moviéndonos de izquierda a derecha conseguiremos ir subiendo nuestra velocidad gradualmente, manteniendo este esfuerzo hasta haber cruzado la cinta. Atención a las salidas falsas, ya que si arrancamos antes del disparo, nuestro marcador se iluminará con la palabra FOUL, y habrá que repetir. Contáis con tres intentos para superar el record o realizar simplemente una marca suficiente para sumar un buen puñado de puntos.

En la prueba de vallas deberéis aunar técnica y velocidad, para conseguir el conjunto perfecto que os lleve a buenas marcas. El entorno dónde se realiza esta prueba, es el mismo que en los 100 m., y de igual manera encontraremos otro contrincante corriendo en la calle contigua. Pero existen algunas diferencias que pueden ser claves: el recorrido es más largo y por tanto, requerirá un mayor esfuerzo, que se incrementará debido a los obstáculos que deberemos ir sorteando a lo largo de la carrera. Deberéis sincronizar perfectamentente los movimientos de izquierda a derecha y la presión sobre el botón elegido como impulso en el lugar exacto para superar las vallas sin dificultad. Las vallas pueden derribarse con suma facilidad si no coordinamos correctamente el salto con la velocidad, lo que supondrá una importante pérdida de tiempo y como consecuencia inmediata la imposibilidad de alcanzar una buena marca. Esto explica de manera suficientemente gráfica la enorme conveniencia de acapar una extensa experiencia durante los entrenamientos.

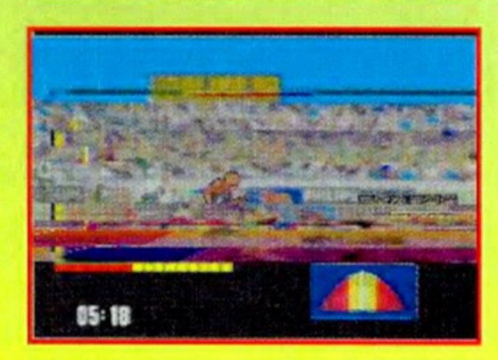
SALTO A LA FAMA.

La prueba del Salto de longitud, mezcla cualitativamente los conocimientos adquiridos durante vuestra preparación. La velocidad será proporcional a la fuerza que queramos conseguir en cada impulso. La técnica, cuidará de que el salto se produzca en el momento oportuno y que la colocación del cuerpo en el aire consiga poner la distancia máxima respecto al punto de talonamiento. Parece fácil, pero no lo es ni mucho menos. Sudaremos bastante hasta conseguir una buena marca que nos proporcione la calificación correspondiente.

En el triple salto, debéis estar muy atentos en dónde ponéis los pies cada vez que marcáis uno de vuestros impulsos, porqué si lo que pretendéis es caer correctamente







sobre el banco de arena, antes hay que asegurarse de no dar ningún paso en falso. Ya observaréis que fácil es perder el pie de apoyo y caerse sobre la pista. Aún así, ya sabéis que con una correcta preparación se consiguen mejores progresos y por supuesto, está disciplina no será una excepción. La perseverancia es la madre de todas las ciencias y prima hermana del triple salto.

UNA COMPETICION DE ALTOS VUELOS

Las dos disciplinas restantes, van a poner a prueba toda la capacidad de que dispongas para superar el listón cada día un poco más. En el salto de altura, tendréis que calibrar con el índice mínimo de errores cada uno de los movimientos que realicéis para ir avanzando progresivamente en la prueba. La correcta elección del punto exacto de batida, supondrá un porcentaje muy elevado de vuestras posibilidades de éxito, pero no menos importantes son la elevación y la caída una vez que rebaséis el listón que inicialmente estará colocado a 1.80 metros del suelo. Si creéis poseer aptitudes de pájaro, no será nada sencillo que se lo demostréis al público.

El salto con pértiga, es otra modalidad bien distinta, ya que un elemento externo en forma de garrocha, entrará en el juego cumpliendo un papel primordial en el momento de despegar nuestro cuerpo del suelo para transportarnos a alturas inimaginables. Cinco puntos se deben subrayar como los más sobresalientes a la hora de ejecutar este ejercicico : Carrera, apoyo, impulso, elevación y caída. Un tremendo cúmulo de carácterísticas que han de unirse para que nuestro objetivo se cumpla sin mayores problemas. No merecerá la pena el esfuerzo si no hemos conseguido la unión natural de los puntos anteriormente mencionados. Por cierto, ¿He comentado algo sobre el entrenamiento?, aunque parezca reiterativo, me temo que será el único camino posible.

LA CLASIFICACION FINAL.

El juicio de valoración se nos antoja positivo por varias razones importantes que se deben tener en cuenta. Gráficos en forma digital muy conseguidos, aunque algunas veces llegaréis a pensar que a quién se le ocurrió poner a ese juez de pista que siempre nos grita : ¡¡FOUL!!, mientras levanta su bandera roja. El estudiado movimiento de los atletas se asemeja bastante con la realidad y llega a conseguir, cuando no alcanzamos las marcas adecuadas, que nos demos cuenta de qué, cómo, dónde y cuándo lo estamos haciendo mal.

La variedad de actividades a realizar, es siempre un punto importante a considerar, puesto que supone que dentro del juego existe más de un objetivo que se intenta abordar de un modo distinto para cada caso. El usuario es quien decide dónde se encuentra el punto y final de su olimpiada particular, quien a fin de cuentas coloca más o menos alto el listón que desee superar. Una vez batidos todos los records, vosotros seréis vuestros propios enemigos y una lucha por superarse a uno mismo es un reto estimadamente importante que estamos seguros no rechazaréis.

J.F. "COMET TRONNER"



OK 78%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	85
Sonido :	65
Originalidad:	70
Movimientos :	85

THE CARL LEWIS CHALLENGE

TRAS LA ESTELA DEL MAS RAPIDO

- OK Pasarela: *THE CARL LEWIS CHALLENGE*
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA256 COLORES
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUNDMASTER Y ALTA-

La magia de los videojuegos sigue demostrándonos día tras día de que su carrera ascendente no parece tener un fín cercano. Las nuevas tecnologías incorporan alicientes demasiado interesantes como para dejarlos pasar sin prestarles toda nuestra atención. Un héroe real se incorpora a esta extensa plantilla : Carl Lewis, el mejor atleta de todos los tiempos inicia una nueva prueba que a buen seguro terminará con record mundial. Si estáis buscando nuevas metas que conseguir, PSYGNOSIS os ofrece esta completa simulación deportiva a todos aquellos que queráis aceptar el desafío del «Hijo del Viento».

El tiempo pasa aún con mayor velocidad de la que sus piernas exhibieran sobre las más famosas pistas del mundo. Sentado en la tribuna del estadio olímpico, le he visto pasar junto a mí cuando desfilaron los países participantes en la olimpiada y en su rostro observé el triste desencanto del gladiador malherido.

Es la dura ley de la vida quien da y quita honores, y en éste mundo nuestro, tan competitivo, los nuevos héroes brillan con una luz más potente que la de sus antecesores, consiguiendo de esta forma que los tiempos cambien más deprisa. Yo, al igual que todos los amantes del deporte, me uno al espléndido homenaje que PSYGNOSIS ha querido brindar a este caballero de las pistas.

REALIZANDO LA SELECCION.

Este videojuego es una feliz propuesta para competir al más alto nivel usando como inigualable espejo, el estilo del altleta más completo de todos los tiempos: Carl Lewis. No será fácil ni mucho menos llegar a imitarle en toda su amplia muestra de cualidades, pero si conserváis íntegro su gran espiritu de sacrificio, tened la seguridad de que obtendréis metas muy importantes. Antes de empezar, os recomendamos que prestéis una atención especial a la lectura del manual que acompaña al juego, ya que a través de ésta alcanzaréis un rendimiento mayor en cada objetivo que tengáis marcado. Al comienzo aparecen tres opciones que os posibilitarán elegir la parte del juego sobre la que deséis demostrar vuestras aptitudes. Lo más correcto es que en un principio seleccionaséis la de entrenamiento, pero nada os impide que comencéis por otra cualquiera de las dos restantes y hagáis un ridículo tan espantoso como indigno.

En esta sección de entrenamiento contaréis con cinco semanas en las que vuestro equipo deberá seguir la preparación adecuadamente a fin de que consigan el máximo de vuestras posibilidades cuando llege la hora de la competición. En forma de cuadernillo quedarán visibles en la pantalla los nombres de cada componente del equipo elegido y sus correspondientes estados de forma respecto a las características propuestas en el juego : agilidad, velocidad, energía y resistencia. Habrá que trabajar duro para mejorar en ese tiempo tan limitado las cualidades de los atletas, decidiendo por vosotros mismos que combinación será la necesaria pará mejorar vuestras condiciones. Dentro de este apartado, conoceréis perfectamente las fuerzas de cada atleta en cada cualidad. También podréis medir los valores generales del equipo en cada una de ellas o incluso en todas siempre representado por un diagrama de barras. Habrá que estar muy atentos a las indicaciones que Carl os proporcionará durante los entrenamientos, porque a través de ellas, obtendréis los secretos necesarios para conseguir la forma para cada prueba. No dejaremos de lado la parte izquierda de la pantalla, en donde cada atleta basa sus progresos integrando la frecuencia, la intensidad y el tiempo como mezcla perfecta para elevar su propio nivel. No sometáis a esfuerzos excesivos a vuestro equipo, porque será tan mala la falta como la sobrecarga de actividad. Seleccionar cuidadosamente al atleta que pretendéis que ejecute cada prueba, porqué si éste no es el más idóneo, os daréis cuenta que no alcanza los niveles mínimos exigidos. Los recuadros de color rojo y verde, indican la disminución o mejoría de las cualidades respecto de las semanas anteriores, por lo que serán elementos importantes a la hora de valorar y planificar lo entrenamientos siguientes. Repitiendo los esquemas de entrenamiento para todos los atletas en las cinco semanas, aparecerá la pantalla de selección cambiando las modalidades de entrenamiento por las denominaciones de las cinco pruebas, y es aquí dónde incluiremos a cada atleta en cada disciplina. Existe la posibilidad de que un mismo atleta participe en varias









El realismo y la calidad de las imágenes de este "Carl Lewis Challenge" ofrecen al usuario razones más que convincentes para lanzarse a la pista con el fin de emular las hazañas de el más grande atleta de todos los tiempos.

pruebas, pero encontraréis que lo más práctico para obtener mejores resultados, será aleccionar a un atleta sólo para una prueba. Sería demasiado extenso seguir inciendo sobre métodos de entrenamiento, por lo que nos parece más válido que vosotros mismos probéis cada uno de ellos y os déis cuenta de los beneficios que van produciendo sobre vuestros atletas.

TODOS A ESCENA.

Antes de comenzar las explicaciones referentes a la propia competición, deberemos de hacer una mención especial al modo de control de los atletas durante la pruebas. Dicho control se podrá efectuar mediante ratón, joystick o teclado, y se realizará en base a tres puntos importantes: Control de velocidad, control de ritmo y control del cambio de movimiento.

Suponemos que más de uno, habrá seleccionado la opción de arcade y que por tanto, ya se habrá dado perfecta cuenta de que sus atletas son algo mediocres, aunque con un poquitín de esfuerzo en el manejo de los controles pueda vencer en alguna disciplina. Este apartado del juego puede ser muy valioso si lo que pretendemos es adquirir cierta experiencia en el manejo de los participantes.

Pero si éstos no se encuentran preparados a tope, será muy dificil obtener las marcas de calificación. Un jugador de arcade experto sin entrenamiento, no tendrá nada que hacer frente a otro jugador que sí realice sus entrenamientos correctamente.

Y de pronto se iluminará la pantalla y en ella podréis ver una perspectiva muy clara de la pista, flanqueada por un marcador electrónico cuya mision será informarte puntualmente de cualquier suceso que se produzca durante la prueba.

En la parte inferior, un gráfico mostrará vuestra situación de carrera y la de los contrincantes a cada momento. Si la prueba en la que participáis es la de vallas, los obstáculos estarán representados en color rojo atravesando verticalmente el gráfico de situación de carrera. Lateralmente, una línea ascendente indica la velocidad que adquirimos en cada evento. Estar muy pendiente de dicha línea, puede ser un valor favorable cuando intentemos mejorar una marca o superar al resto de los atletas participantes. Al final de cada esfuerzo, se muestra en la parte superior el tiempo realizado o la distancia alcanzada, dependiendo de la prueba en que os encontréis. Algunos cambiós se producen en la parte inferior de la pantalla mientras realizamos pruebas como lanzamiento de jabalina, salto de altura o salto de longitud, puesto que después de realizar los correspondientes impulsos, se ha de seleccionar el grado necesario para conseguir la marca propuesta.

TU DESTREZA SERA EL SECRETO.

Será necesario que tengáis en cuenta algunas recomendaciones, ya que éstas os ayudarán a comportaros de manera más eficaz y a mejorar vuestra destreza durante la competición. Será muy importante que mantengáis una velocidad estable, sin desfallecimientos que puedan dar a vuestros contrincantes la posibilidad de adelantaros sin excesivos problemas. Permaneced atentos al disparo del juez, pues una salida retrasada os hará muy dificil alcanzar al resto de participantes.

Cuando corráis en los 110 metros va-





llas, tenéis que estar pendientes del gráfico de carrera para poder anticiparos a los pasos entre valla y valla, éste es el secreto para pasarlas todas sin cometer errores. Cada paso en falso disminuye la velocidad de avance de vuestro atleta.

En el lanzamiento de jabalina, deberéis adquirir una buena velocidad, calcular correctamente el momento exacto del impulso y seguidamente situar el ángulo de inclinación en el punto idóneo para conseguir el lanzamiento perfecto. A medida que se vaya practicando, mejorarán las posibilidades de superar las marcas de los lanzamientos. Los casos de altura y longitud, son muy similares en su ejecución y por tanto, funcionar bien en uno de ellos, dará buenas opciones a controlar de igual modo el otro. Para estas disciplinas, los elementos más importantes se centran en la velocidad, el buen talonamiento y cómo no la situación exacta del ángulo en el momento del salto. Por supuesto, como en tantos otros aspectos de la vida, el pasarse de la raya, supondrá una sobria penalización por parte de los jueces. Si queréis seguir un buen consejo, no entréis en el apartado de simulación total hasta que manejéis las técnicas de entrenamiento y la fórmula de arcade casi a la perfección.

UN JUEGO A CONSIDERAR.

No hemos querido analizar prueba a prueba este videojuego , pero no por ello queremos dejar pasar la sensación de asombro que nos ha proporcionado el visualizar la perfecta sincronización de los movimientos que los atletas realizan en cada disciplina. La técnica utilizada para la confección de este simulador deportivo es tan avanzada que su parecido con la realidad no es sólo pura coincidencia.

Nos bastará con observar los eventos de velocidad y vallas para conseguir una máxima satisfacción con la compra realizada. Rápidamente, sentiréis que formáis parte de ese decorado atlético que se muestra en pantalla y que tantas otras veces hemos visto en las imágenes de las retransmisiones deportivas.

Repeticiones de las pruebas, ambiente de competición cien por cien, lucha por las marcas, en fin, un portentoso combinado de explosión instántanea que va a manteneros con el chandal puesto más de una de esas tardes de lluvia intensa.

Y es que en pocas ocasiones, uno puede tener la oportunidad, ya no de ser atleta, sino de ser entrenador y por tanto, el máximo responsable de cada progreso que se efectúe.

Si realmente sois aficionados al ocio deportivo estamos convencidos de que éste juego colmará todas vuestras expectativas.

Saul Braceras



OK 84%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	70
Originalidad:	75
Movimientos :	95

INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE
EL ESPIRITU OLIMPICO

- OK Pasarela: *INTERNATIONAL SPORT CHALLANGE*
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA

Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, COVOX, ROLAND

Todavía resonarán en tus oídos los ecos del sonido de los himnos de todos los países que consiguieron medalla en unos juegos que fueron proclamados como estandarte dela paz. Todo formará parte insustituible en el recuerdo, igual que lo fueron anteriormente todas las olimpiadas desde la de Atenas en 1896. Todo esto no os va a importar mucho cuando sepáis que Empire lanza a las pistas su juego de simulación deportiva con la pretensión de que no decaiga vuestra moral y recobréis vuestro espíritu olímpico.

TODO ESTA A PUNTO.

Si creías que todo se había acabado cuando viste a los miembros del C.O.I. arriar la bandera olímpica en la ceremonia de clausura, aquí estamos nosotros para sacarte de tan craso error, mostrándote de forma clara cuál es la propuesta que Empire, de la mano de Proein, pretende introducir en tu casa. Experimentarás increíbles sensaciones en cada prueba en la que tu mismo decidas participar.

Si estás dispuesto a aceptar el reto continua leyendo este artículo poniéndo máxima atención a cada palabra.

Puedes llamar a tus cuatro mejores amigos y convencerlos de que participen contigo en las seis pruebas que componen este desafío. Natación, saltos de trampolín, ciclismo, hípica, tiro al blanco y la prueba más dura de la maratón son los puntos de referencia que tendrás a tu disposición para intentar ser el mejor de todos. Excepto la prueba de maratón, todos los eventos ofrecen la posibilidad de seleccionar diferentes modalidades dentro de cada uno de ellos.

Por ejemplo, puedes entrar en la prueba de natación y elegir participar en braza y en la distancia que te sea más cómoda o porqué no, para la que te has estado entrenando. Esto amplia sobremanera todas tus posibilidades de diversión, por que realmente puedes tener presencia en ventiun pruebas diferentes, con el mismo número de opciones a medalla. Algo complicadillo será cogerle el "tranquillo" al manejo de los controles, pero como tú ya eres un avispado experto en estas lides y como además la paciencia es la madre de todas las ciencias, estamos seguros de que el joystick, ratón e incluso el teclado, tendrán que caer rendidos ante tu habilidad sin par.

A POR LA MEDALLA.

Y aquí entras tú, selecionando la nacionalidad de tu competidor en la maratón entre alemanes, portugueses, ingleses o americanos. No te olvides que se trata de una carrera terriblemente dura en la que los kilómetros parecierán tener bastante más de mil metros, cuida por lo tanto el esfuerzo, ritmo y velocidad de tu corredor y modificalos según te parezca que lo necesite. Cuentas también con zonas de refresco donde podrás dar a tu corredor los fluidos y el agua necesarios para mantenerse bien en la carrera, quizá en algún momento sea necesario que le entreges una esponja para soportar el intenso calor. Hay también otros puntos que deberemos tener en cuenta a la hora de modificar nuestra forma de correr, los tiempos que parcialmente (cada diez kilómetros) váis realizando tanto tú como vuestros contrincantes. La climatología y el mapa de ruta pueden suponer las pistas que estabas buscando para poner en funcionamiento tu estrategia de carrera. Esta prueba, por su larga duración, puedes simultanearla con el resto de los eventos que componen el juego.

En la piscina, podrás buscar la medalla en trampolín o en natación. La tarea puede complicarse si no eres capaz de coger un buen ritmo cuando nades o si no cuentas con un estilo elegante a la hora de lanzarte desde el trampolín o la palanca. A tu disposición están un montón de tipos de salto que podrás ejecutar desde el trampolín de un metro, la palanca de tres o cinco metros y la combinada. También tienes variedad en natación, ya que puedes elegir entre los estilos de braza, mariposa y libre en las distancias de 50, 100 y 200 metros e incluso realizar los 200 metros estilos que incluyen todas la modalidades de esta disciplina.

La hípica puede resultarte la prueba más sencilla, pero no es así, pues has de coordinar todos los movimientos perfectamente en cada salto y además deberás estar pendiente del tiempo que tardas en ejecutar cualquiera de los recorridos que quieras seleccionar. Una vez que te veas encima del caballo, podrás localizar el siguiente obstáculo a superar mediante el mapa de ayuda de la parte superior o siguiendo la dirección de las flechas que aparecen en la pantalla.

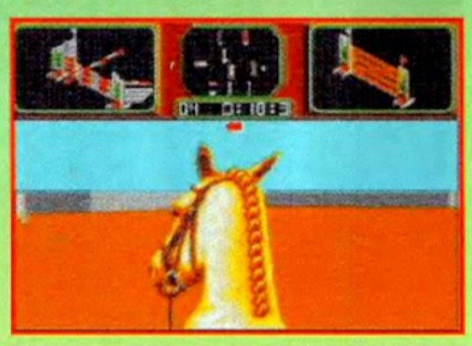






Mucho cuidadito con no derribar ningún objetivo y con no hacer excesivo tiempo, porque te restará bastantes puntos.

En el velódromo te espera un contrincante durísimo al que deberás perseguir durante el recorrido que hayas elegido con anterioridad. Tendrás que subir y bajar mientras no dejas de dar pedales, buscando adelantarle lo más pronto posible. Si no lo consigues, por lo menos acércate lo suficiente como para obtener una buena puntuación que haga crecer la general. Los ejercicios de tiro buscan al que más puntería tenga, así que tendréis que hacer valer vuestros reflejos y buscar la máxima precisión para cada disparo. Ya sean platos, pichones, blancos fijos o blancos móviles, el tiro no es una disciplina fácil, pero





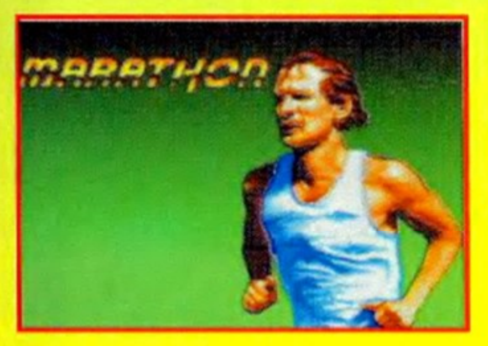
















apuesto a que os váis a "picar" constantemente con todo aquello que sea una diana y de esta forma superaréis sin dificultad vuestros propios récords.

Y al fin, las medallas caerán una tras otra sobre tu cuello. Los juegos olímpicos que tú hayas querido prepararte no tendrán tiempo de pasar a la historia porque ya estarás meditando como construirte los siguientes. Pero la lucha sigue latente, otros atletas intentarán conseguir desbancarte del podium y relegarte a las últimas posiciones inflingiendote derrotas estrepitósas, ¿serás capaz de mantener la cabeza fría ante semejante presión?.

La gran variedad de disciplinas deportivas que se nos permite practicar es uno de los grandes alicientes del juego.

SOBRE TODO BUEN AMBIENTE.

Por supuesto que lo importante no es participar sino ganar, pero si además contamos para ello con unos gráficos bien diseñados que presentan una ambientación muy real de las situaciones de competición, para qué pedir más.

los movimientos son sencillos de realizar, pero no por ello distan mucho de la realidad con que un corredor se mueve o un saltador salta. Las pruebas de hípica y ciclismo poseen una profundidad mayor que las demás, es por ello que son las que dan una impresión mayor de estar uno mismo realizando el ejercicio correspondiente. En conjunto este juego conseguirá que nuestra moral suba muchos enteros y que nuevos caminos olímpicos queden abiertos.

José Emilio Barbero.

OK 77%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	65
Originalidad:	75
Movimientos :	80

ELECTRONICA fácil

650 ptas

Nº 1 Septiembre 1

CURSO DE AUDIO
Las fuentes del sonido

MONTAJE
Sistema de alarma doméstico

QUE ES COMO FUNCIONA
El sistema ABS

TRUCOS Y APLICACIONES
El circuito impreso



TODOS LOS MESES EN SU QUIOSCO

- OK Pasarela: *HOOK*
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER

Hook

VOLVER A SER NIÑO

Peter Baning es un hombre de negocios que no tiene ni tiempo para su familia ni para soñar con sus viejos héroes de juventud. Peter Baning no recuerda que un día fue Peter Pan... y ahora, el Capitán Garfio, quiere hacérselo recordar raptando a sus hijos.

Uno empieza ya a pensar si es que a las casas de software se les está acabando la imaginación para realizar programas. Imaginación que deben guardar para mejores momentos que no suelen coincidir, precisamente, con los que utilizan para realizar los programas.

Hook es, como podéis imaginar, la penúltima producción basada en algo que tenga que ver con el cine, por lo que estamos ante un producto puramente de licencia, que cuesta mucho adquirir y que, en la mayoría de los casos, cuesta poco vender al ampararse en la prestigiosa película de turno. Salga bien o mal el juego.

ERASE UNA VEZ...

En un país, llamado de Nunca Jamás, vivía un Capitán cuyas aficiones declaradas pasaban por guerrear continuamente, saquear todos aquellos pueblos por los que pasaba y matar, si podía, a todos sus enemigos con su terrible garfio.

Pero James, que ese era su nombre, tenía especial devoción por uno de esos enemigos que, además de derrotarle y por su culpa, le había provocado cierta y relativa invalidez en su mano izquierda. Ese personaje, de alegres saltos, se llamaba Peter Pan, y según contaban las leyendas, vivía en una tierra de irrealidad llamada Imaginación.





El tiempo pasó, y con él las fuerzas de los dos contendientes. Uno esperaba pacientemente la vuelta del héroe mientras el otro, poco a poco, se olvidaba de que un día fuera Peter Pan. Precisamente éste, llamado ahora Peter Baning, era un hombre

de negocios, totalmente abstraido a sus obligaciones financieras y poco responsabilizado con sus labores paternas. Peter Baning, con el paso del tiempo y como decía la anciana Wendy, " se convirtió en uno de ellos... se convirtió en un pirata".

Pero Hook no estaba dispuesto a esperar toda su vida. Por un lado quería saciar su sed de venganza, por la mano amputada, pero algo mayor le obligaba a no esperar, a ir hacia su víctima: debía hacer ver al resto de habitantes de Nunca Jamás que él era el más poderoso, que él era capaz de vencer a Peter Pan y que el tiempo no le había convertido, como él se temía, en un simple y débil anciano. Por eso, cuando los hijos de Peter Baning fueron raptados, no podía ni imaginar que en ese viaje no encontraría sino el camino de vuelta hasta su juventud. Peter debía encontrar ese bonito pensamiento, esos dedales con los que dar los besos y esos cacareos con los que comunicarse con el resto de niños perdidos. El camino que debía emprender Peter Baning era el de la juventud perdida. Por eso, sólo sus sueños, le permitirán encontrar a sus hijos y a sí mismo.

COMIENZA LA AVENTURA

Con esta historia de fondo, Hook nos propone realizar el rescate de la manera más pausada e inteligente que podamos imaginarnos, es decir, a través de una aventura gráfica, que intenta emular las realizadas por otras casas que, poco a poco, van viéndole las orejas al lobo, y adivinando por dónde van los gustos de la gente.

«Hook» pone a prueba nuestro sentido de la utilidad, con un buen número de objetos que han de ser usados convenientemente mediante la interacción entre éstos y los personajes. El «parser» utilizado es sencillo. Cinco iconos, con otras tantas acciones, y una porción destinada a los objetos que transportamos, son todas las posibilidades que nos presenta el programa. Así, mirar (lupa), hablar (boca), coger (mano con flecha hacia el interior), utilizar (bolsa) y dar (mano con flecha hacia el exterior) serán todas

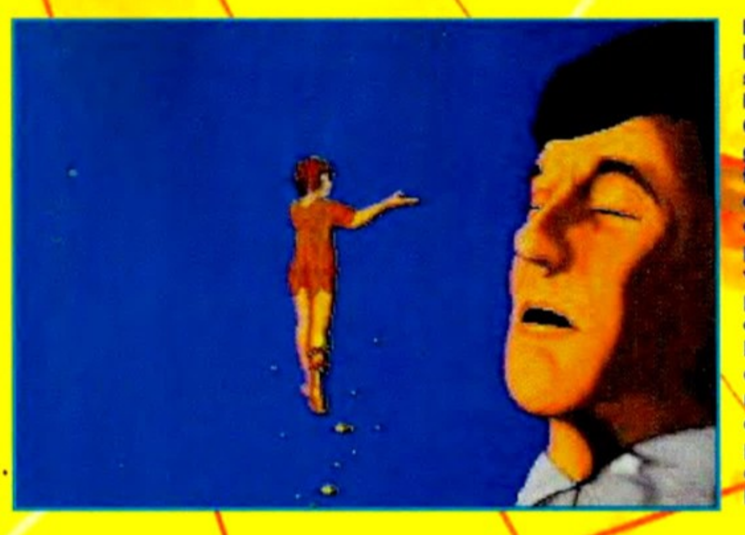


Antes de que la acción comience asistiremos a una brillante secuencia previa de presentación, sin duda uno de los momentos más logrados de este juego de Ocean.



nuestras alternativas, escasas en mi opinión, de las que «Hook» hace gala.

Pero volviendo al juego, hay que decir que «Hook» no es un excelso despliegue de medios, y que no va a ofreceros, a los expertos, las miles de horas que podíais imaginar. «Hook», por la escasez de acciones a realizar, necesarias para terminar el juego, es un " entremés" que permite al jugador entrenarse para afrontar con garantías de éxito otra aventura de manufactura más depurada y, sobre todo, de mayores riesgos. Es por ello que el juego en algunos -demasiados- momentos, da la sensación de depender del azar y no de la inteligencia para ser "finiquitado" con facilidad. No por ello decimos que en «Hook» los elementos de estrategia e inteligencia no tengan lugar, pero hay algunos detalles que así lo podrían indicar. Por ejemplo, en un momento dado, hay que dejarse caer por una cuerda para recoger una prenda de vestir, sin la cual no podremos disfrazarnos de pirata. Pues bien, en este pasaje, el llevar a buen término la hazaña representa varios intentos después de los cuales no sabemos qué hemos hecho bien, o qué hemos hecho mal (en realidad es una cuestión de rapidez).



Los hijos de Peter Baning han sido secuestrados por Hook (o el Capitán Garfio, como más os guste), con la finalidad de atraer a este a una trampa que permitirá al perverso pirata vencer de una vez por todas a su odiado Peter Pan. De nosotros dependerá que nuestro héroe consiga salvar a sus pequeños y derrotar de paso al pérfido Hook.





HOOK ES UNA AVENTURA GRAFICA QUE SE HACE CORTA RESPECTO DE OTRAS DE SU MISMO ESTILO

DE LA TECNICA AL CIELO

Decir que «Hook» es un producto puramente de 16 bits es tan obvio como indicativo de lo que es. 6 Megas llenas de información en las que se esconden todas las aventuras del Capitán y sus secuaces contra Peter Pan.

El juego, que es una conversión, si no directa, si al menos medio-directa, de la realizada para el ordenador Amiga de Commodore, presenta los argumentos ló-

La calidad gráfica de los muchos y variados escenarios que tiene el juego es muy buena y ambienta a la perfección el argumento de la película de Spielberg.



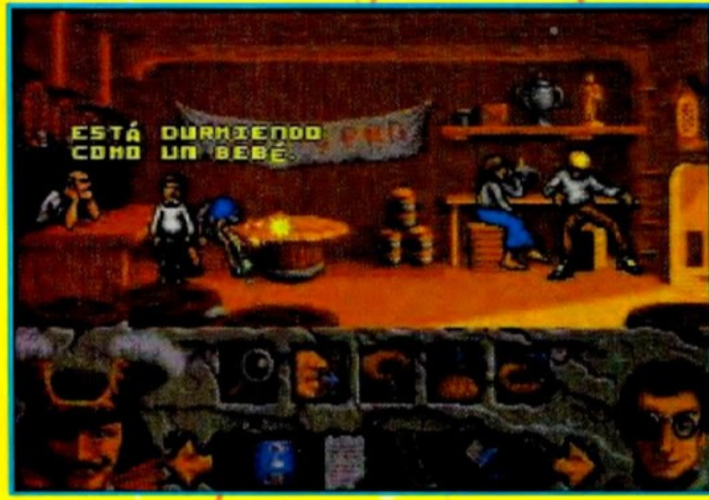


gicos que son necesarios para que una aventura de este tipo funcione: decorados bien realizados que emulan en todo momento el mágico ambiente de la película, personajes y acciones igualmente extraídas del film.

Lo que también sorprende del juego es la introducción que han sabido hacer y parecer a imagen y semejanza de la película. Peter Baning llegando a casa de Wendy y viendo la nota que el Capitán Gárfio le ha dejado. Después, la llegada de campanilla «Roberts» y el transporte de Peter (¿ Baning o Pan?) al país de Nunca Jamás. Muy bonito y animado, aunque, todo hay que decirlo, falto completamente de sonido o melodía alguna.

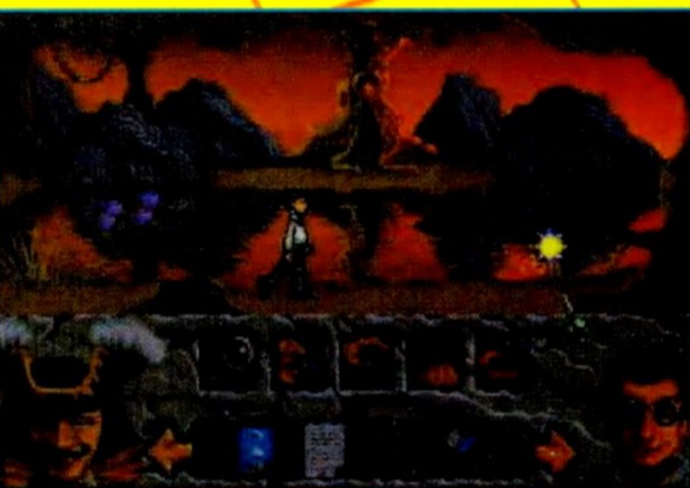
Los movimientos no son de nota alta aunque sí muy normales y son de agradecer los gestos y

RESCATA DE LOS GARFIOS DE HOOK A LOS HIJOS DE PETER... ¿BANING O PAN?



partidas que se juega el protagonista cuando le tenemos inactivo.

Lo que desde luego si es para nota, de la alta, y de mención especial, es el «scroll» del programa. Después de haber visto el de «Rolling Ronny» creíamos haber visto todo en lo referente a este tema. Suavidad y rapidez eran aunadas en una sola imagen, pero lo visto en «Hook» mantiene los niveles anteriormente expuestos y otro, que creo se hace exclusivo: el vértigo. Sí, con los «scrolles» de «Hook», uno puede apreciar la suavidad y la rapidez de un gran «scroll», pero también el mareo que produce algo tan perfecto.



Un aspecto muy destacable del Hook es el scroll del programa donde la suavidad y rapidez se suman en beneficio del juego.

FINALIZANDO, QUE ES GERUNDIO

«Hook» es una aventura que hace gala de ser fiel a la película que le da nombre. Tiene gráficos suficientes para ser interesante, melodías que narran lo que en la pantalla sucede y estímulos técnicos suficientes para engancharnos, pero el gran fallo es, a mi entender, la escasez de acciones a realizar.

El programa se nos revela como una aventura «light» que debe saber a poco a los expertos aventureros de este tipo de juegos. De todos modos, llega a ser divertido.

I.M. " PREDATOR"



DEDALES, NIÑOS PERDIDOS, PIRATAS, HADAS Y, SOBRE TODO, SUEÑOS, SE DAN CITA EN ESTA PRODUCCION BASADA EN LA PELICULA DE SPIELBERG

OK 74%

Jugabilidad :	76
Gráficos :	72
Sonido :	78
Originalidad:	58
Movimientos :	85



Distribuido por:
I + VIDEOMATICA, S. L.
Mirto, 1 - Local
Tel. (91) 315 92 87
28029 MADRID



(91) 315 92 87

TE ACLARA TELEFONICAMENTE CONSULTAS DE:

- **DISKETTES:**
  - — Problemas de duplicación.
  - — Problemas de carga.
  - — Juegos.

TE PUEDE PROVEER DE...

- **EQUIPOS:**
  - — Ordenadores personales.
  - — Ampliaciones de memoria.
  - — Tarjeta vídeo y CD ROM.
  - — Tarjeta sonido, Tableta digitalizadora.
  - — Filtros cristal ordenador.
  - — Multimedia.



«TE PUEDE HACER UN AUTORRANQUE FACIL»

Pide una caja de FORMAT PRECISION y recibirás en tu casa, por correo, diskettes ya formateados y con un diskette autoarranque incluido.



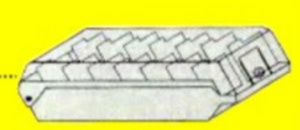
DISCOS FORMATEADOS MS/DOS 100% LIBRE ERRORES

FORMAT PRECISION
PC/DOS/COMPATIBLE
DS DD 720 Kb

Caja Cartón	*10 U.*	*860,-Ptas.*
" " "	*25 U.*	*2.100,-Ptas.*
Caja Plástico	*10 U.*	*950,-Ptas.*
Caja Plástico	*100 U.*	*9.500,-Ptas.*





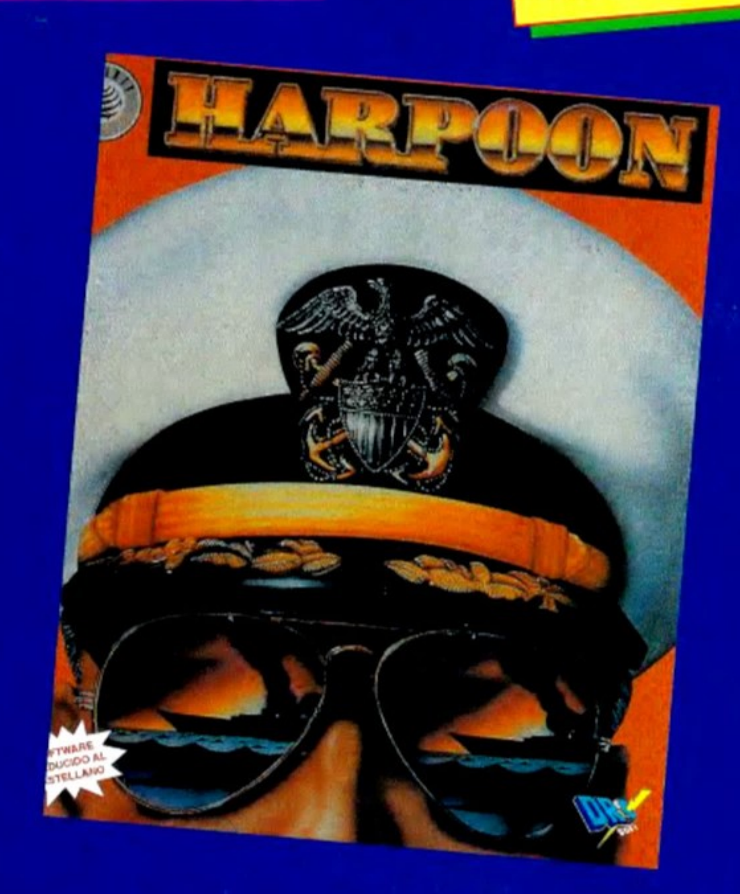


Distribuye I+D VIDEOMATICA, S.L. Tel.: 315 92 87 • 315 94 07



- OK Pasarela: *HARPOON*
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB

HARPOON



CONTAMOS CONTIGO

No es ningún secreto que juegos de estrategia hay muchos, ¿pero cuántos tienen como escenario el profundo océano? Este completo programa de Electronic Arts os pondrá al mando de la flota aliada o, si lo preferís, de los barcos del desaparecido Pacto de Varsovia.

Los juegos de estrategia nunca se han caracterizado precisamente por tener unos gráficos especialmente atractivos, sino más bien por contener interminables estadísticas y números sobre los datos más variados. Aunque esto les haga parecer poco llamativos para la mayoria , normalmente son juegos que bajo su aparente complejidad esconden una gran sencillez de manejo y que, salvado el escollo

inicial de aprender a utilizarlos, ofrecen casi más satisfacciones que ningún otro tipo de programas.

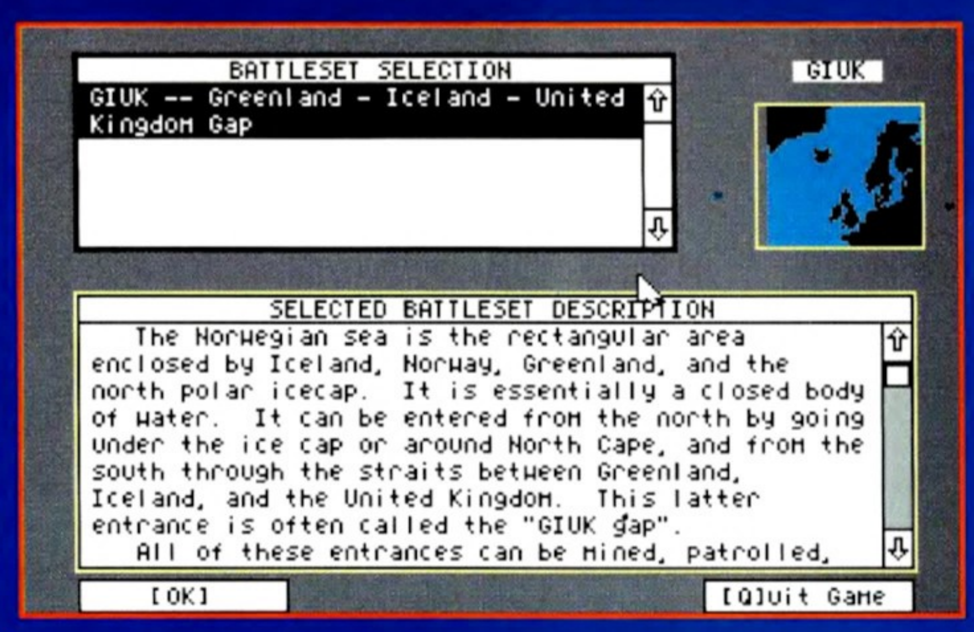
¿DE QUE LADO ESTAS?

El escenario básico de «Harpoon» se sitúa en los fiordos noruegos, antigua zona «caliente» entre la OTAN y el Pacto de Varsovia, donde el menor descuido podía provocar el comienzo de las hostilidades. El programa nos permite elegir cualquiera de los dos bandos y tener a nuestra disposición todo el formidable potencial bélico de estas dos superpotencias, no sólo en cuánto a barcos se refiere, sino también en el aspecto aéreo y submarino.

Existen estadísticas detalladas de TODOS los elementos de nuestro ejército, pudiendo así elegir el armamento adecuado para cada situación. Cada barco, submarino o avión tiene sus puntos fuertes y débiles y en saber aprovecharlos y combinarlos de forma adecuada estará la llave de la victoria.

Los fiordos noruegos sirven de escenario a este complejo pero atractivo juego de estrategia

Hay una gran variedad de misiones y algunas no consistirán sólo en la destrucción de la flota enemiga, sino que también habrá que proteger objetivos estratégicos y contar con que los navíos de nuestra flota también tienen recursos limitados. Todo ello debe tenerse en cuenta a la hora de planificar un ataque. Decir que este juego es complejo no sería hacerle justicia, pero lo verdaderamente interesante es que también puede ser todo lo simple que se quiera. Ofrece la posibilidad de adaptarse a la medida de cualquier jugador, teniendo éste un control completo sobre todas las facetas del juego. El interface de usuario se ha mantenido todo lo sencillo que ha sido posible y dar órdenes a nuestra flota no presenta complicaciones.







Dentro de la gran cantidad de misiones que el juego pone a nuestra disposición no sólo hay objetivos de destrucción, sino también muy frecuentemente de protección de objetivos estratégicos de nuestras propias fuerzas operativas.

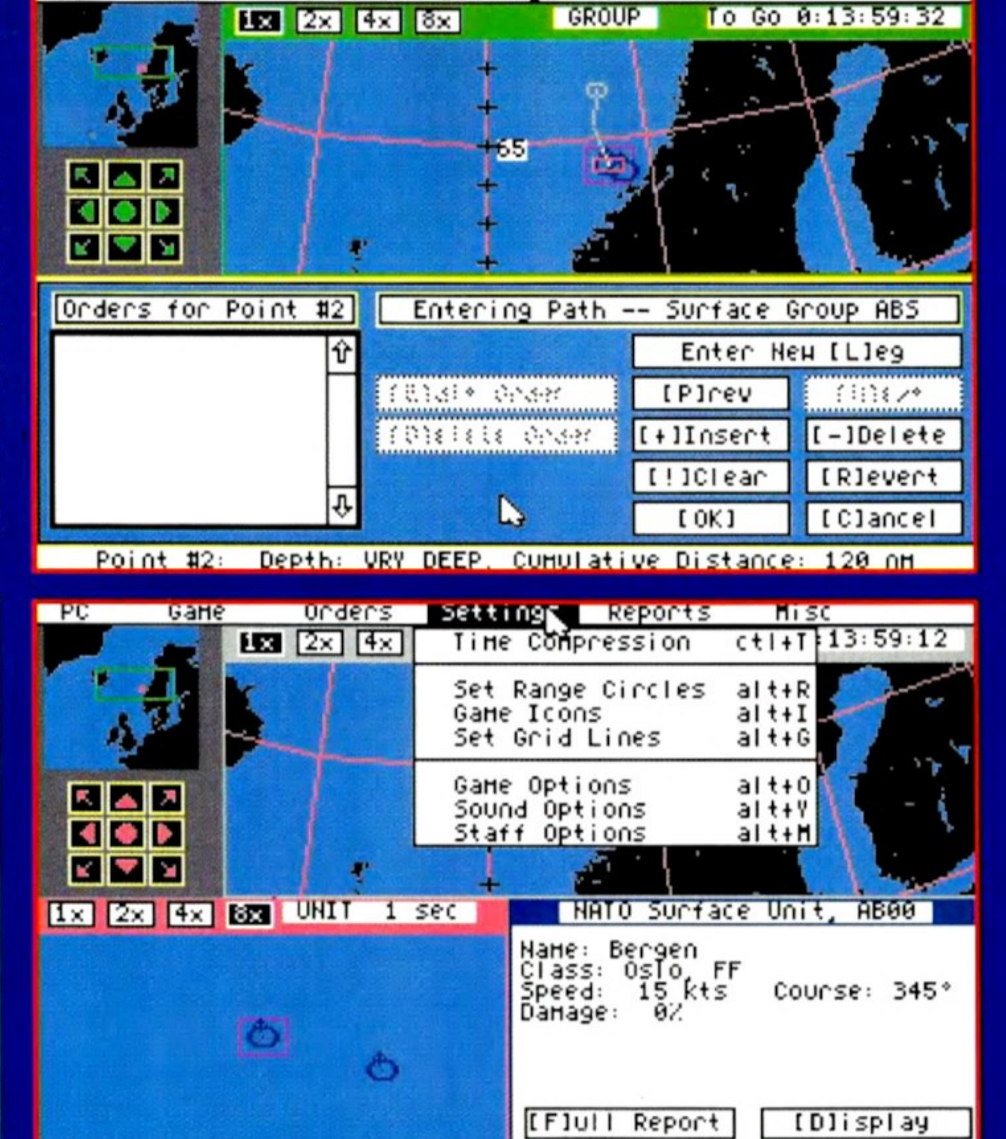
SISTEMA DE CONTROL

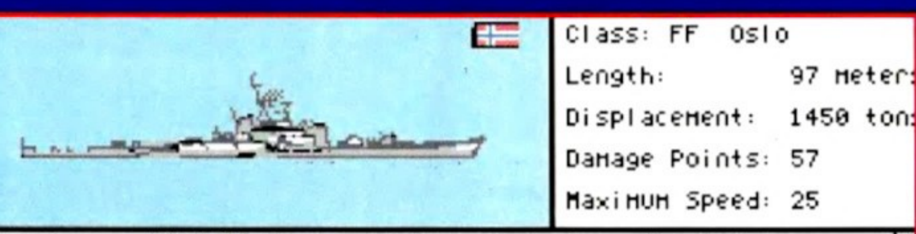
La pantalla está dividida en tres zonas principales: una destinada a un mapa general, otra a una zona aumentada en la que se pueden observar las evoluciones de los barcos con más detalle y por último la ventana donde aparecen las estadísticas y las imágenes de la batalla, con pequeñas pero efectivas animaciones de los disparos de los cañones y los misiles y el posterior acierto o fallo de los mismos. También aquí se muestran gráficos más detallados de los oficiales o de los submarinos o barcos hundidos. Aun que no son muy numerosos, resultan un cambio agradable a la monotonía de los iconos que se muestran normalmente en este tipo de juegos.

Podemos elegir si queremos combatir con las tropas de la OTAN o con las fuerzas del Pacto de Varsovia.

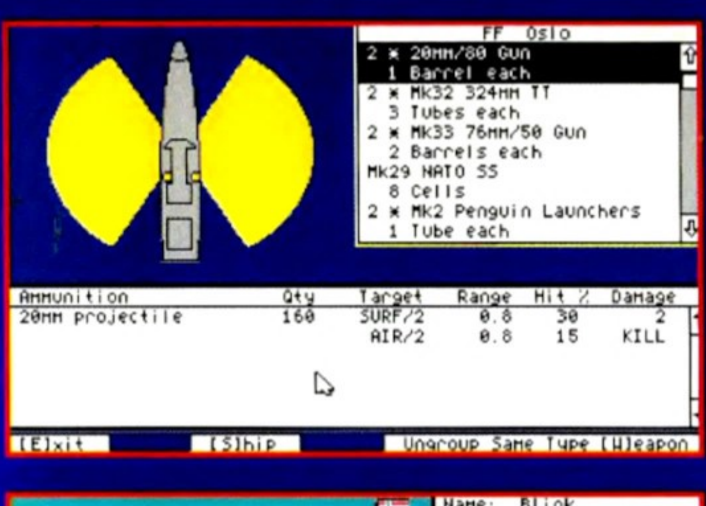
El sistema de ataque se ha resuelto de forma muy eficaz y sólo es necesario indicar con el ratón la unidad que va a atacar y cuál será su objetivo. Una vez decidido esto, se pasará a una pantalla en la que se muestra el armamento disponible, la cantidad del mismo y el alcance, y sólo habrá que elegir el arma adecuada para que el ataque se produzca. Una de las características que más se agradecen es la posibilidad de cambiar la medida de tiempo en que transcurre la acción, ya que los viajes hacia un objetivo lejano pueden resultar tediosos y de esta forma la espera se ve acortada en gran medida.

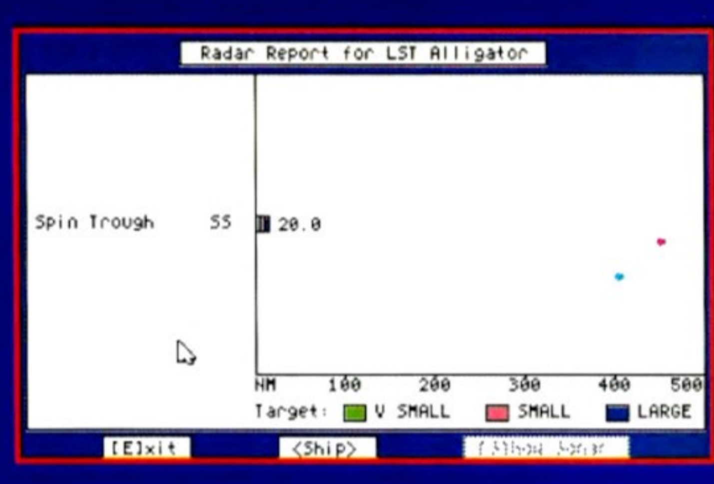
Cualquier pequeño detalle juega un papel importante en el juego, desde las condiciones climatológicas hasta la formación que presentan nuestros barcos y por supuesto, casi todas ellas se pueden modificar para conseguir la victoria.





En la pantalla principal del juego podemos econtrar todas las informaciones necesarias para realizar cada misión, desde un mapa general de la zona, hasta todo tipo de estadísticas asi como las imágenes de la batalla.









Aunque al principio es muy probable que el enemigo nos infrinja derrotas escandalosas y destruya nuestra flota en un abrir y cerrar de ojos, una vez que nos hagamos con el manejo del juego podremos aumentar considerablemente nuestras posibilidades de victoria.

Toda esta libertad también puede representar una desventaja, dado que las numerosas opciones pueden desalentar en un principio a los menos versados es este tipo de juegos. La gran cantidad de menús y estadísticas pueden parecer superfluas, pero poco a poco se va haciendo evidente que son absolutamente imprescindibles.

TODO UN ARSENAL A TU DISPOSICION

Al tratarse de una simulación actual, las armas son muy sofisticadas y su poder destructivo enorme, con lo que al principio nos podemos encontrar con que nos han hundido todos los barcos antes de haber comenzado a dar las primeras órdenes. No hay niveles de dificultad como tales, pero hay una gran variedad de misiones, y éstas se encuentran estructuradas de tal forma que van ofreciendo una dificultad gradual, siendo las primeras relativamente sencillas de completar, hasta pasar a las finales que mantendrán ocupado al estratega más experto.

Al situar el cursor sobre cualquier unidad o base terrestre, se muestra información sobre su identidad, que puede ser consultada en el archivo para tomar las medidas adecuadas, para evitar realizar acciones tales como las de enfrentarse a un superdestructor americano con una pequeña fragata. Se pueden mostrar en pantalla los alcances relativos de las distintas armas, y si se aprecia la integridad de la flota habrá que tenerlos muy en cuenta.

El juego nos permite dirigir cómodamente las acciones de todo un ejercito

También puede aumentarse la vista de ambas pantallas para observar los enfrentamientos con detalle y elegir la forma de representar los barcos, bien mediante siluetas o bien con el método utilizado en realidad por la marina de la OTAN, con iconos distintos para cada unidad, convirtiéndose entonces el manual en una guía de referencia obligada.

Hay que decir que el manual se encuentra completamente traducido al castellano, lo mismo que todos los textos que aparecen en el programa, y representa una ayuda imprescindible a la hora de comenzar a jugar. La posibilidad ya comentada de disponer de escenarios suplementarios añade valor y actualidad a este ya de por sí buen producto, que aunque cuenta con gráficos funcionales más que estéticos y con un sonido limitado, y que sin duda representa una buena opción de compra para todo aquél que quiera dedicar su tiempo a investigar las complejidades que ofrece la estrategia naval moderna.

Javier Guerrero Peña.





- OK Pasarela: *WING COMMANDER II*
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND (NECESARIA PARA VOZ DIGITALIZADA)

Wing Comander II revenge of the kilrathi

SED DE VENGANZA

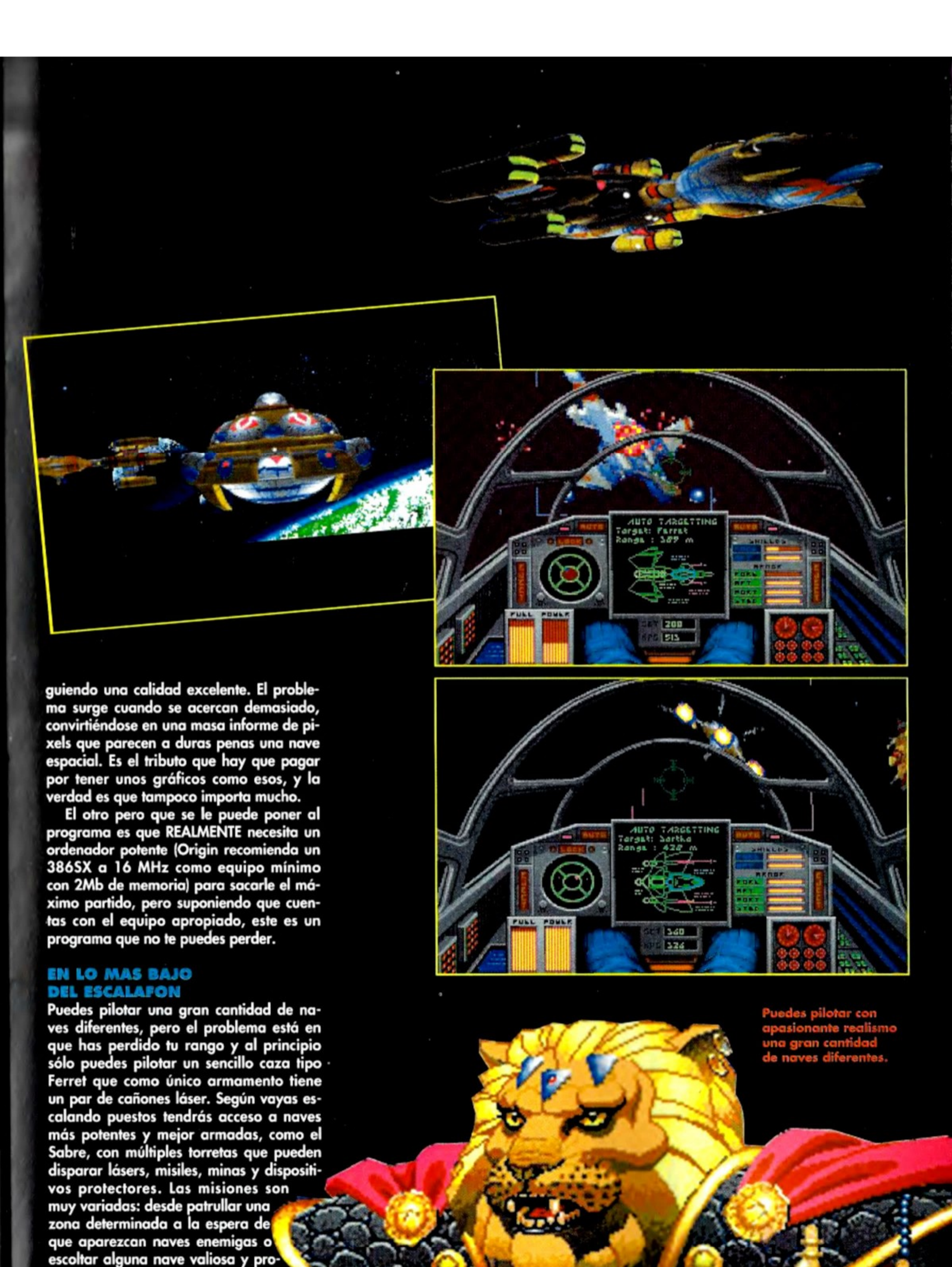
Hace ya algunos meses todos los aficionados al mundo del PC tuvimos la grata ocasión de disfrutar de las virtudes del excelente «Wing Commander». Ahora bien, ¿es posible mejorar lo inmejorable?... Origin piensa que sí y por eso nos deleita con la segunda entrega de esta epopeya espacial que promete ser mucho mejor que la primera.

Siguiendo con la verdadera tradición cinematográfica, esta secuela del original (y premiado) «Wing Commander», continúa la historia a partir del punto donde la primera parte la dejó. La guerra interestelar entre los diabólicos Kilrathi y los humanos continúa y los pilotos de la Federación son los únicos que pueden enfrentarse a esa amenaza. Peor aún, desde la destrucción de la nave insignia de la flota, el Tiger's Claw, a manos de unas cuantas naves invisibles de los Kilrathi, tu situación como mejor piloto de la Federación no es precisamente envidiable.

El motivo de todo ello es que debido a tu posición eras el único que podías haber dado la alerta, y haber evitado así la destrucción del Tiger... pero nadie creyó tus historias sobre naves fantasma. A partir de aquí continúa la historia, con el jugador a cargo de las acciones de un piloto que ha perdido su rango y con la tarea de detener a toda una armada de felinos humanoides sedientos de sangre. Si a pesar de todo esto todavía no has echado a correr, enhorabuena por tu sangre fría, la vas a necesitar.

Para aquellos que no conozcan el primer «Wing Commander» (¿hay alguien?), hay que decir que ha sido uno de los juegos más vendidos en la historia de los ordenadores personales. Sus increíbles gráficos y excelente banda sonora fueron los responsables de ello, más que el ser un juego especialmente innovador u original. Los gráficos se apartan de todo lo visto hasta ahora, ya que en vez de utilizar los tradicionales polígonos para crear las naves, éstas primero se modelan con un programa de diseño y luego se digitalizan desde todas las posiciones posibles, consi-





guiendo una calidad excelente. El problema surge cuando se acercan demasiado, convirtiéndose en una masa informe de pixels que parecen a duras penas una nave espacial. Es el tributo que hay que pagar por tener unos gráficos como esos, y la verdad es que tampoco importa mucho.

El otro pero que se le puede poner al programa es que REALMENTE necesita un ordenador potente (Origin recomienda un 386SX a 16 MHz como equipo mínimo con 2Mb de memoria) para sacarle el máximo partido, pero suponiendo que cuentas con el equipo apropiado, este es un programa que no te puedes perder.

EN LO MAS BAJO DEL ESCALAFON

Puedes pilotar una gran cantidad de naves diferentes, pero el problema está en que has perdido tu rango y al principio sólo puedes pilotar un sencillo caza tipo Ferret que como único armamento tiene un par de cañones láser. Según vayas escalando puestos tendrás acceso a naves más potentes y mejor armadas, como el Sabre, con múltiples torretas que pueden disparar láseres, misiles, minas y dispositivos protectores. Las misiones son muy variadas: desde patrullar una zona determinada a la espera de que aparezcan naves enemigas o escoltar alguna nave valiosa y pro-

Puedes pilotar con apasionante realismo una gran cantidad de naves diferentes.





Los gráficos son de una gran calidad, con gran variedad y definición de las naves y de las vistas externas.

tegerla de los enemigos, hasta atacar algún objetivo en territorio Kilrathi. Hay 30 misiones distintas y cada una de ellas supondrá un desafío incluso para el jugador más experimentado.

Al igual que en el original, al finalizar cada misión se mostrará una animación que irá desarrollando la historia con verdadero estilo cinematográfico. Aparte de luchar contra el enemigo existe la dificultad añadida de limpiar tu buen nombre de las culpas que te echan algunos envidiosos oficiales por la destrucción del Tiger. Visto así todo parece maravilloso y no es que no lo sea, porque el juego es emocionante y divertido de jugar, pero vamos a echar un vistazo a las mejoras para ver si merece realmente la pena.



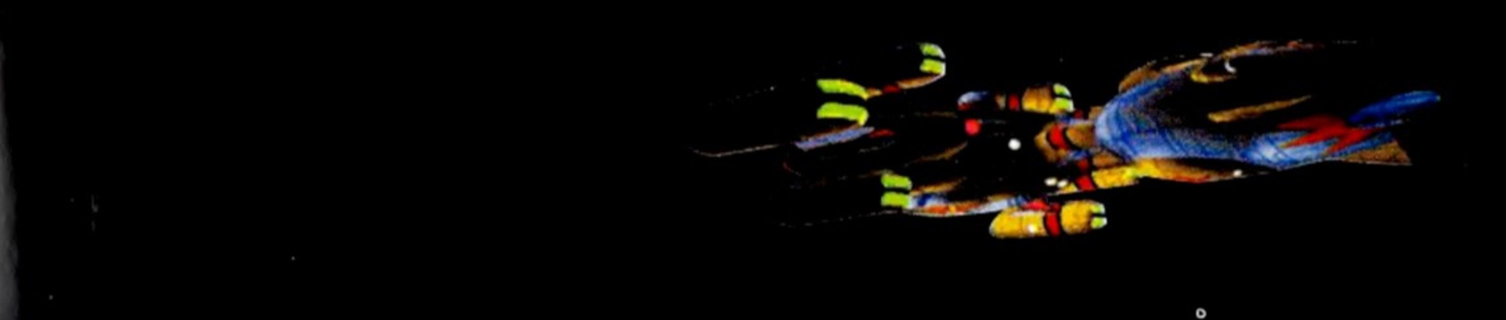
CUANDO SEGUNDAS PARTES SON BUENAS

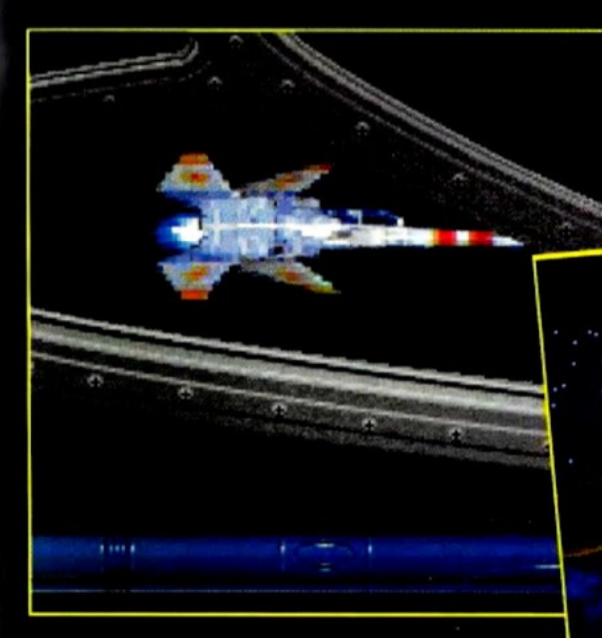
Los gráficos son incluso mejores que en el original, con más variedad y definición de las naves y de las vistas externas. El interior de las mismas también ha cambiado, con algunos indicadores extras y con la necesaria mejora del sistema de disparo. Antes, fijar un blanco para lanzar un misil era bastante incómodo; ahora se ha mejorado este aspecto en gran medida y se ha incorporado un sistema de seguimiento muy eficaz. La música y el sonido son tan impresionantes como antes, lo cual ya es mucho decir y realmente poca mejora se necesitaba en estos apartados.



«Wing Commander» es más un arcade en 3D que un simulador de vuelo espacial y realmente no tiene la complejidad necesaria para poder ser considerado únicamente atractivo para los jugadores que busquen algo de complicación en un programa. El sistema del juego mediante episodios es una buena idea, pero no se ha desarrollado por completo, ya que nuestras acciones tienen poca repercusión en el desarrollo general de la historia, reduciéndose todo a permanecer con vida hasta que inevitablemente se produzca el final feliz.

Esto se aleja del concepto de «película interactiva» con el que Origin califica al programa, porque aunque sí parezca una película en cuanto a gráficos y sonido, la «interactividad» del jugador se reduce a disparar a las naves enemigas, cosa que no requiere grandes dosis de estrategia, y en ocasiones charlar con el resto de la tripulación en el bar de la nave, conversaciones que tampoco afectan al desarrollo del juego. La dificultad tampoco es excesiva y en las misiones en las que se cuente con la ayuda de un compañero puede ocurrir que éste haya terminado con todas las naves enemigas antes incluso de que hayamos fijado nuestro primer objetivo.





The Kha'ifra, Prince Thrakhath's flagship

Otro aspecto a considerar es la «durabilidad» del juego, que dependerá mucho de hasta qué punto el jugador llegue a dejarse cautivar por la impresionante pompa que rodea al programa. Comentarios aparte, este programa es bueno, muy bueno, y apuesto a que cualquiera que haya jugado con el anterior no podrá evitar comprarse este. Para aquél que busque la estrategia y la complejidad de un simulador, mejor que lo haga en otro sitio, pero para los que les guste un juego sin complicaciones, con gráficos y sonido fuera de este mundo, este sin duda será su programa.

Javier Guerrero Peña



Hay 30 misiones distintas y cada una de ellas supondrá un desafío, incluso para el jugador más experimentado.

OK	85%
Jugabilidad :	70
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	70
Movimientos :	95





- OK Pasarela: SIMANT
- Compañía: MAXIS ERBE
- Tarjetas gráficas: VGA, MCGA, EGA, Hércules y Tandy Garphics.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUND MASTER, ROLAND MT-32 Y TANDY SOUND
- Distribuidor: ERBE

SIMANT: La colonia electrónica de hormigas

PREPARAROS PA

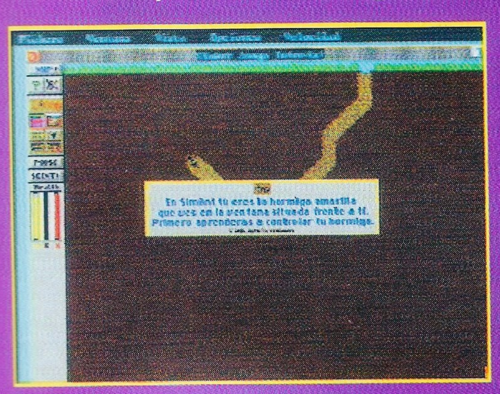
En un fresco y profundo agujero, las blancas larvas comienzan a romperse con lentitud. El corto período de incubación finalizó y las nuevas hormigas corretean moviendo sus pequeñas antenas por todo el hormiguero. Saben que ha llegado su momento y se preparan para la lucha por la vida en un mundo inhóspito, donde la perfecta organización vale su peso en oro a la hora de mantener la supervivencia. Tu casa tiembla sobrecogida ante la amenaza de invasión de estos minúsculos seres. MAXIS aporta su granito de arena particular en favor de la tan traída y llevada ecología presentándonos un juego de simulación, en castellano, diferente a todos los ya conocidos. Los insectos llevan años preparando la invasión de vuestros hogares, ¿querrás tú formar parte de ella?.

LA ERA INSECTIVORA

Mientras paseaba por un parque próximo a mi casa, vi delante de mis pies un batallón de hormigas que transportaban diligentemente pequeños trozos de comida hacia un cercano hormiguero. Formaban dos filas perfectas de ida y vuelta semejantes a los desfiles militares que alguna vez presencie por televisión.

Tan embobado estaba con aquella peculiar escena que tarde varios segundos en darme cuenta de que las dos hileras habían roto su habitual armonía. Sorprendido observé que a pocos metros de donde yo me encontraba, dos pequeños monstruos de aproximadamente seis o siete años ponían todo su empeño en utilizar sus pies para acabar con tan marcial distribución. Las hormigas huían despavoridas e indefensas ante un ataque de semejantes proporciones. Dejaron su comida, y se diseminaron con asombrosa prontitud, como escuchando la orden de retirada de su más alto jefe en una batalla que no podían ganar.

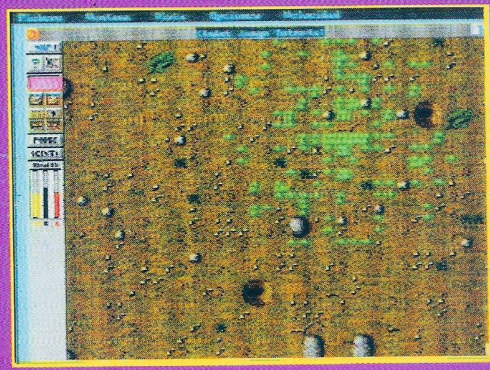
Pensé que la raza humana, representada en los dos muchachos, merecía una lección y decidí volver a mi casa. Una vez allí fuí a mi habitación, y mientras encendía mi PC, volví a recordar la escena vivida. 5, 4, 3, 2, 1...¡0!., ya estaba conectado y dispuesto para la acción, no podía quedarme quieto y esperar que las cosas se solucionasen solas. Al igual que mis héroes de



"SimAnt" nos propone la original posibilidad de convertirnos por algunos momentos en una trabajadora hormiga.



Nuestro pequeño tamaño se ve contrastado por la enorme multitud de peligros y enemigos que nos acechan.



Es nuestra continua obligación encargarnos de controlar la supervivencia del resto de nuestros congéneres.



RA LA INVASION

cómics preferidos, busqué un sitio adecuadamente oculto y realicé el cambio de personalidad que me permitiría ser el abanderado estandarte de la justicia hormiguera. La era insectívora ha comenzado, los sueños de conquistar el mundo están a punto de cumplirse. Yo soy ese famoso general a cargo de sus tropas y por eso la raza humana tiembla.

COMIENZA LA CONQUISTA

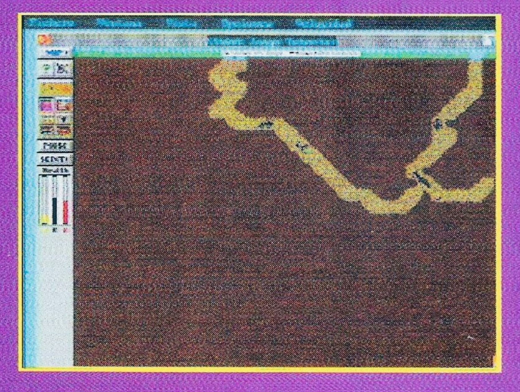
En primer lugar estamos obligados a deciros que para este juego, el uso del ratón será lo más conveniente ya que, como viene siendo habitual, la disposición de las opciones en forma de iconos recomienda este método para trabajar de modo más funcional y rápido. Tú serás una pequeña hormiga de color amarillo que tendrá que enfrentarse a un sinfín de peligros iguales a los que sufren estos pequeños insectos. Juegas con sus mismas armas y, aunque

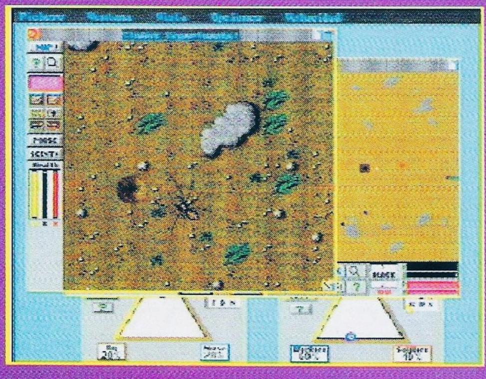
PON LA MAXIMA ATENCION A LOS MOVIMIENTOS DE TUS ENEMIGOS.

en principio no te van a parecer suficientes para mantenerte vivo, a medida que adquieras mayor soltura en el manejo de las habilidades que posees, te sentirás más y más protagonista de la historia. Piensa en todas las obligaciones que tienes para con el resto de tus congéneres y te darás cuenta de que la responsabilidad es muy grande y que hay muchas bocas que alimentar. Existen tres modos de juego (rápido, completo y experimental), con diferentes funciones para cada uno de ellos, pero nuestro consejo es que para empezar elijas el tutorial. De esta forma, es el propio juego quién te guía con su mano experta a través de este diminuto mundo, a fin de que vayas conociendo las características fundamentales de la manera más sencilla posible y sin el agobio que uno tiene ante lo desconocido, sobre todo la primera vez.

En el modo de juego rápido se establece una lucha a muerte contra el hormiguero vecino de las hormigas rojas. No será muy recomendable acercarse a ellas sin llevar una buena escolta de compañeras dispuestas a defenderte de sus temibles ataques. El objetivo es hacer que nuestras enemigas perezcan consiguiendo adueñarnos del territorio, de la comida y finalmente, tomar su hormiguero. Pero ¡cuidado!, porque ellas llevan las mismas intenciones y no será nada fácil destrozar su hogar. Si seleccionamos la parte de juego completo damos a entender que ya hemos comprendido todos los puntos necesarios para mantenernos el mayor tiempo posible con vida y que además estamos preparados para invadir la casa y conseguir echar a los humanos que viven en ella. A

TIENES MUCHAS BOCAS QUE ALIMENTAR.



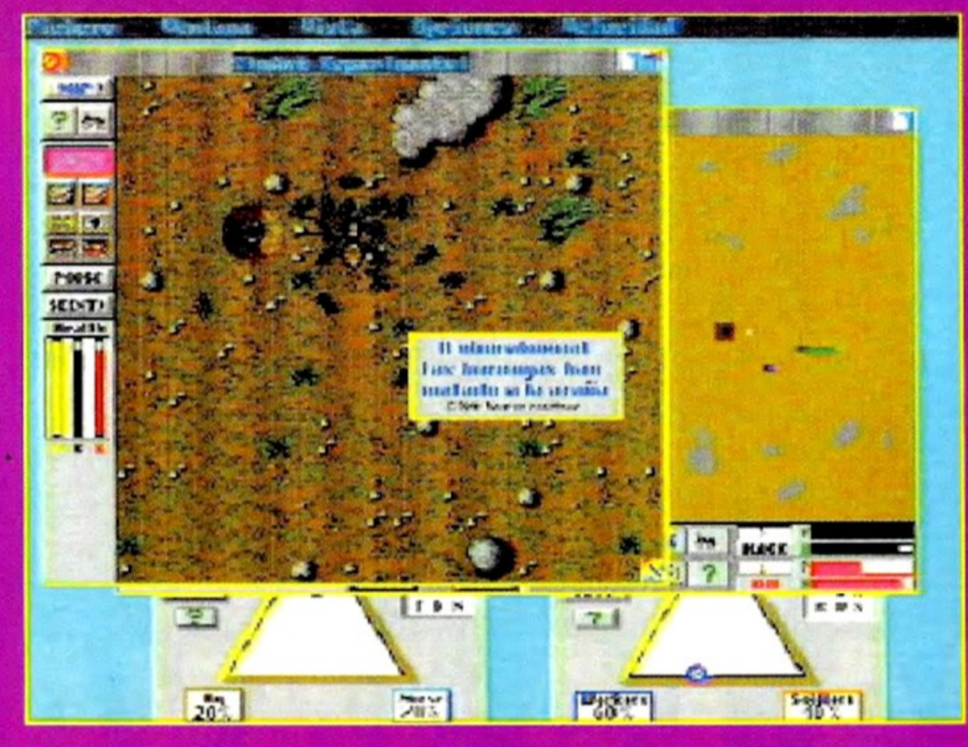


Los humanos que habitan la casa cercana al hormiguero no sospechan la invasión que se les avecina...

esta ardúa labor, se unirán las hormigas rojas y otras plagas que pululan por este mini-universo. Atención a la guerra química que los humanos nos presentarán por medio de insecticidas.

Finalmente, el apartado de juego experimental, nos pone al otro lado del cristal, pero nos ayudará a comprender todas y cada una de las decisiones que las hormigas tomen en cada situación con las que las obliguemos a enfrentarse.

Es en esta parte donde podremos estudiar las estrategias que pudieran sernos útiles cuando nos encontremos en pleno juego. Podemos ampliar los hormigueros, llenarlos de comida, protegerlos de los enemigos levantando muros, y un sinfín de opciones más que harán que nos sintamos verdaderos entendidos en la materia.



Por poca gracia que te haga, algunos de los seres que pululan por el mundo de "SimAnt" te verán más como un apetitoso bocado difícil de rechazar que como un agradable vecino.

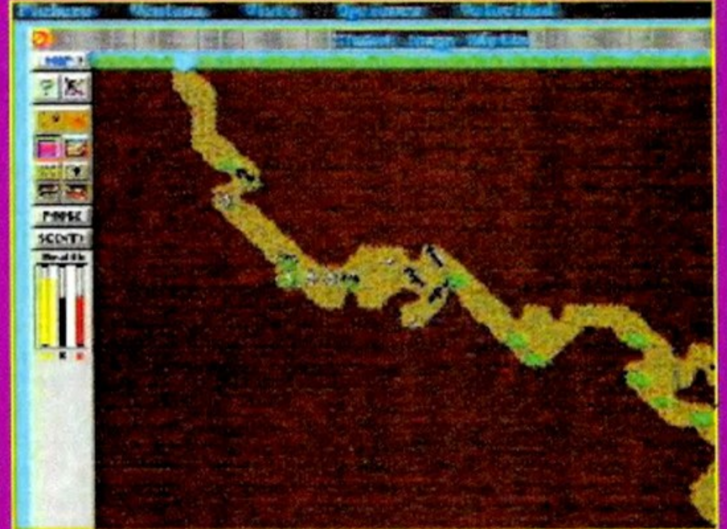
LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA.

No has de tener excesivo miedo si mientras paseas por algún lugar caes en las fauces de cualquiera de tus enemigos, porque el juego no terminará ahí. La hormiga reina tiene una fertilidad excelente y de manera rápida pondrá una nueva larva a tu disposición para que vuelvas a nacer con ilusiones renovadas. Has de conservar siempre tu buena salud y la de tus compañeras en el mejor estado posible porque, en cuanto que os descuidéis, la posibilidad de extinción será grave. Buscar alimento habrá que hacerlo con celeridad. Usando el mapa de superficie podrás localizar las bolitas de color verde que hacen las veces de comida. En tu camino se cruzarán arañas, ciempiés, gusanos, los temidos agujeros de las hormigas león y la furiosa amenaza de nuestras enemigas rojas. Todos sienten el mismo retortijón de tripas que tú y quizá por este motivo, vas a parecerles la mejor solución para acabar con su hambre. Rodéate de los mejores soldados que puedas reclutar y avanza sin temor, enfrentándote a ellos si fuese necesario. Organizando correctamente las cualidades de tus fieles seguidores por medio de los iconos de casta y capacidad, conseguirás que encuentren y transporten comida, que amplien el tamaño del hormiguero e incluso que en más de una ocasión te salven la vida. Si algún peligro próximo te pone las cosas muy negras, la lealtad que les une a tí, te permitirá intercambiarte con cualquiera de ellas, entre-

¿ERES UN HOMBRE O UNA HORMIGA? CONTROLA TUS MOVIMIENTOS SI QUIERES SEGUIR CON VIDA



Aunque el juego dista desde luego mucho de poseer la sencillez de manejo de un arcade, su original concepción y la inclusión de un modo de juego tutorial nos facilitan mucho las cosas.



Muchas son las acciones que podemos acometer, como ampliar los hormigueros, llenarlos de comida o levantar muros de protección, destinados a protegernos de nuestros enemigos.



La hormiga reina es sumamente fértil, y pondrá a nuestra disposición una nueva larva cada vez que seamos eliminados.



El juego nos permite observar el transcurso de los acontecimientos desde diferentes puntos de vista.



Sin llegar a deslumbrar, el programa ofrece un atractivo gráfico nada desdeñable, sobre todo para un juego de estrategia.



Si no acertamos a la hora de tomar nuestras decisiones, el inevitable mensaje de GAME OVER nos anunciará nuestro fracaso.



gándoles a tu cruel destino. La casa se encontrará cada vez más cerca y por tanto, el olor a invasión ya flota en el ambiente. El humano que la habita en compañía de su perro ya tiembla y no es precisamente de frío. Se ha dado cuenta de que tus posiciones han avanzado y que tus hormigas han trabajado duro ampliando el territorio. Sabes que decidirá atacarte y que utilizará todos los medios a su alcance para terminar con la amenaza, pero también sabes como defenderte de ellos y conseguir tu objetivo. Es el momento de decidir...¿eres un hombre o una hormiga? Se ha dado entrada a una fórmula de pasar el tiempo de manera diferente a la que estamos habituados. Una historia distinta, un personaje inusual, estos son algunos de los argumentos que «SIMANT» propone para escalar puestos en el ranking actual. Es muy posible que alcancen sus objetivos sin demasiado esfuerzo, pero habrá que esperar acontecimientos. Pensamos que su oferta es conocer un mundo que hasta ahora se nos antojaba casi imperceptible consiguiendo que valoremos con cierto respeto a estos pequeños animalitos. El sonido podría parecer corto si no tenemos en cuenta que, para la trama que se desarrolla, demasiada música quizá empalagaría en exceso la concentración que debemos mantener en en cada acción a realizar. Los gráficos son totalmente válidos en cuanto a la ambientación y el color. La máxima realidad de los movimientos se alcanza cuando seleccionamos la velocidad "ultra" y vemos el contínuo andar/parar de los insectos. La impresión ha sido buena e incluso gratificante porque conseguir jugar con todas las opciones a tu disposición no es un trabajo complicado y por tanto las posibilidades de "enganche" serán máximas.

Félix José Físico Vara.





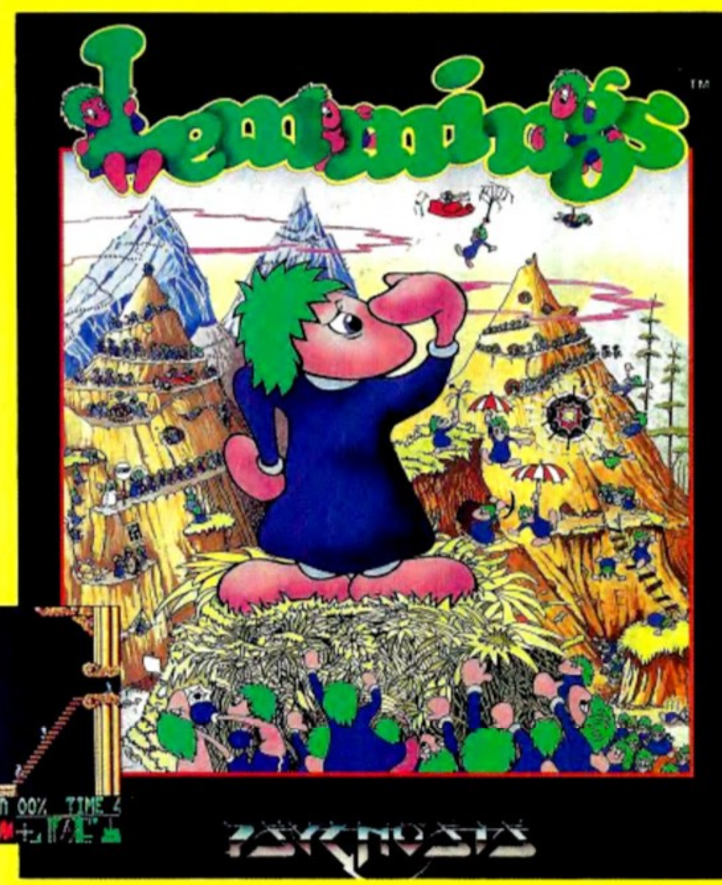
OK 82%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	60
Originalidad:	95
Movimientos :	90

ERTA DE SUSCRIPCION!

BRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings debería hacer qué, los demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 31/12/92

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibir totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:
Primer apellido:
Segundo apellido:
Domicilio:
Número: Piso:
C: Postal Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:
Tipo de ordenador:
Deseo recibir el pack de juegos en: 3 1/2 ☐
5 1/4 ☐
Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso
☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
☐ Giro Postal Nº.......................................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SUSCRIPCIONES

por Tfno.: **457 53 02/03/04**
por Fax.: **457 93 12**



- OK TRICKS & TRACKS: MONKEY ISLAND 2: LECHUK'S REVENGE
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND

Monkey island 2: Le Chuck's revenge

¡EN BUSCA DE BIG WHOOP!

Hoy en día, ya no existen hechos legendarios como los de antes, pero ahora que me queda poco tiempo, deseo que conozcáis la última gran epopeya. Es lo único que dejo en mi testamento a los que me sucedan. Me ocurrió hace mucho tiempo, y ahora quiero revelaros el secreto que ocultan estos pergaminos. Para que cualquiera, profano en la materia, pueda entender los hechos, voy a contarlos en modo FACIL. Hay otro más complejo reservado a mentes privilegiadas.

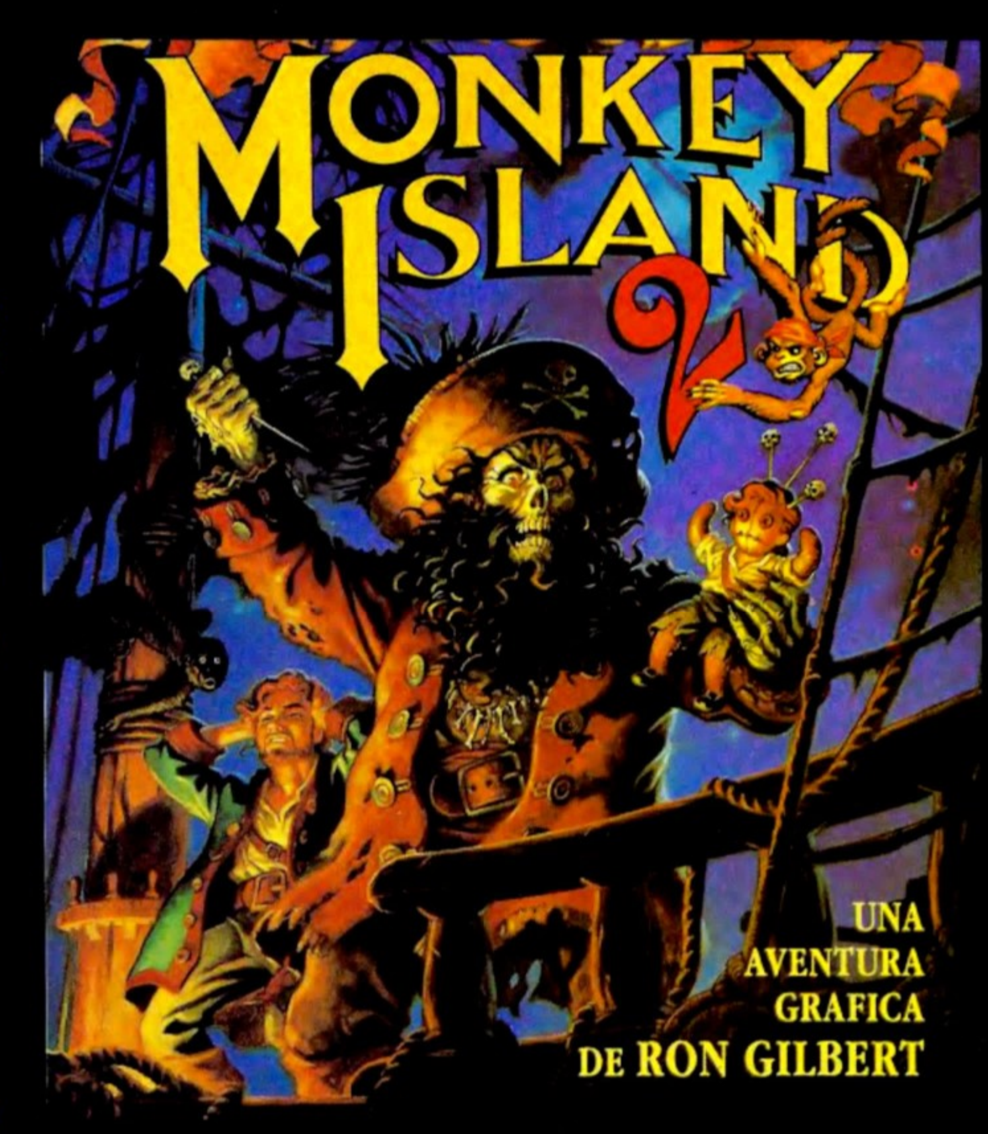
"... Me llamo GUYBRUSH TREEPWOOD. Yo maté al temido pirata LECHUCK. He decidido tomar parte en una gran aventura, para poder contarla después. Buscaré el mayor tesoro de todos los tiempos: ¡el Big Whoop!, que se encuentra en una misteriosa isla llamada Dinky.

PARTE I: EL EMBARGO DE LARGO.

Estoy visitando la isla de Scaab. Son tiempos difíciles, y la gente es descuidada, así que cogeré todo aquello que encuentre en mi camino. Quizá sea tradición, pero en cuanto llegué, un tal LARGO LAGRANDE se me acercó y, antes de que terminase de atravesar el puente del pueblo, me atracó sin que yo pudiera hacer nada. Mis gritos pidiendo auxilio fueron en vano. Sin nada mejor que hacer, puse en marcha mi filosofía, y recogí una pala que había a la entrada del puente por si me servía más adelante. Ahora, con los bolsillos vacíos, me cabría de todo. Desesperado, decidido a dar una lección a ese imbécil, caminé hacia la casa del carpintero, que estaba a la entrada del pueblo. Hablando con él, me puse al corriente de los acontecimientos. Al lado vivía el cartógrafo. Entré en su casa, y me llamó la atención un hoja de papel que había encima de la mesa: el morbo de robar, no deja nunca a un gran lobo de mar, así que lo hice. Como si tal cosa, me puse a hablar con él del Big Whoop. Estuve un buen rato, pero tanta charla, me dejó el gaznate seco, por lo que decidí ir al bar a tomar algo.

Mientras caminaba noté que me habían robado tambien mi navaja. ¡Intolerable! Entré en la tasca. Poco después llegó LARGO: robó al dueño, empapeló la pared con un asqueroso lapo verde y se marchó

Cuando un muerto quiere matarte, lo insignificante se vuelve importante, y lo importante, VITAL. Tus sentidos se agudizan, y el afán de supervivencia te da valor para llevar a cabo empresas que instantes antes eran impensables. Si la cuarta dimensión entra en tu vida, la insistencia de un único pensamiento ocupará tu mente: ¡¡ECHARLA!!







tan contento. Yo alucinaba. Volviendo a la realidad, pedí un puesto de trabajo, pues necesitaría dinero para algunas cosas, y me mandaron a la cocina: `chachi`, porque allí robé un cuchillo, y pude escapar por la ventana escurriendo el bulto.

Yendo hacia la izquierda del bar, entré en la posada, cuya exploración me fue negada. Tuve que despistar al dueño con su reptil y mientras aquel lo buscaba, entré en la habitación que había en ese mismo nivel: era la de LARGO. ¡Qué peste a pies! ¡Si no habéis escrito nunca algo como esto, no sabréis lo que es ese olor!.

Sólo me quedaba curiosear en la lavandería de MANIACO. Al serme imposible



Nuestra aventura comienza en la isla Scabb, donde gracias a la ayuda de una bruja podremos deshacernos del cruel Largo Lagrande. Creáis o no en la magia, podréis comprobar que los efectos de un muñeco vudu son mucho más efectivos de lo que se puede esperar en un principio.

hablar con él, lo hice con los tres Hombres de Baja Fibra Moral. Alguna información les saqué. Como siempre, la inseparable rata, dando el ¡©ù'ñazo!.

Si nadie se atrevía a tocar a LARGO y había que darle una lección, ¿hay algún arma mejor que un muñeco vudú? -Síií, ya sé, un misil de Largo alcance, pero tampoco es cuestión...- Decidí, pues, recurrir a mi vieja amiga la hechicera.

Vivía en el interior del pantano, en una calavera a la que se accedía mediante un peculiar modo de transporte que por respeto no nombro. Ella me dijo que Largo tenía un embargo en la isla: nadie salía sin su permiso ¡y yo necesitaba fletar un barco para mi búsqueda!... Me dió una razón más para ensañarme con LARGO.

Cuatro eran los ingredientes necesarios para construir un muñeco vudú y me fuí a buscarlos.

Ropa de LARGO y algo de su cabeza; encontré en la habitación del hotel del pueblo. Pensando en cómo recogería fluído corporal suyo, me vino a la mente la asquerosa imagen del gargajo reptando hacia el suelo del bar por la pared: algún papel tendría en el bolsillo para recogerlo, porque lo que era con las manos, ¡antes me las lavo! -y no soy guarro, que es moda de la época- El tema del cuarto ingrediente





me daba más dentera... lo de algo de sus muertos... la cuarta dimensión siempre es como más.. no sé. Y me fuí a la colina del fondo del cementerio y desenterré un hueso de sus antepasados. En ese lugar tan apropiado para ello, el cuerpo se me descompuso por un tiempo, pero comiendo almendras...

Triunfante, con los cuatro ingredientes en mi poder, volví para que la hechicera me hiciese el muñeco. Más tarde me dirigí al hotel degustando por el camino la venganza. Ya casi antes de entrar en la habitación de LARGO y que él me viese, le estaba clavando alfileres como un poseso. El, por su parte, se fue de la isla a la velocidad del rayo, no sin antes robarme la barba viva de LeCHUCK y asegurarme







que aquel no estaba tan muerto. La Hechicera me lo confirmó, y me contó que para llevar a cabo la destrucción de LeChuck era necesario encontrar los cuatro trozos del mapa del Big Whoop. Para iniciar mi viaje, los dos piratas de la playa me recomendaron el barco del Capitán Dread. Con Largo fuera de la isla, veinte doblones fue el precio de sus servicios: mi sueldo de cocinero...

PARTE II: LOS CUATRO TROZOS DEL MAPA.

Dread me informó que sólo había tres islas a las que ir: la isla de Phatt, la isla de Booty y la isla de Scabb, de la que habíamos partido. Como no conocía ninguna, decidí poner rumbo a Phatt.

Fuí arrestado nada más llegar, y tras una breve audiencia con el sobrealimentado gobernador y las sobrealimentadas moscas que le sobrevolaban, se me informó de la recompensa que LeChuck ofrecía por mí: la cárcel fue mi hotel. Me despojaron -una vaz más- de mis cosas, y allí me quedé, con un esqueleto por vecino y un perro por guardián.

¡¿Eh?! ¿Se os ocurre

qué se puede hacer con un esqueleto y un perro que tiene en la boca las llaves de mi celda? Debajo de mi catre, duro como una piedra, había un útil que podía ayudarme a `tomar prestado` algo de mi compañero y así, conseguir las llaves de mi celda. Libre al fin, tomé mis cosas del estante y salí de aquel desagradable lugar dirigiéndome hacia la biblioteca. Antes de llegar a ella, en el primer callejón, se encontraba un peculiar casino -no tan bonito como el de Montecarlo precisamente- con su rule-



Una espeluznante aventura que te perseguirá hasta en tus sueños.

ta. Jugué, y tuve tanta suerte que conseguí todos los premios. ¡Bueno! Ganar siempre viene bien y, entre lo ganado, había una llamativa invitación a una fiesta de disfraces que mi querida Elaine, tanto tiempo sin verla, daba en la isla de Booty. Con la emoción, me olvidé de pasar por la biblioteca. Me dirigí enseguida a la cascada seca de la isla, para poder ir a casa del pirata retirado Rum Rogers, que escondía uno de los trozos del mapa en el sótano de su casa. A éste se accedía por una trampilla. Mío el mapa, me dirigí al barco de Dread para poner rumbo a Booty: ¡una maravillosa fiesta me esperaba! Una vez en la isla de Booty, de los dos trozos de mapa que en ella había, el que se exhibía en la tienda del anticuario, fue fácil de conseguir, ya que no tuve más que comprarlo, pero el otro lo tenía mi queridísima -y no lo digo porque tenga algo valioso para mí- gobernadora Elaine. Yendo hacia la mansión, recordé que para la fiesta del Mardi Gras todas las entradas tenían reservado el indispensable disfraz



en la tienda del pueblo, así que recogí el mío. ¡Lástima que no hubiese cerca una esteticienne para depilarme y maquillarme! ¡Iba de Escarlata O`Hara total! La verdad, no me veía yo en esa ropa, pero todo por ver a mi amada -y a mi amado trozo de mapa-.

Las cosas no salieron bien, y el abrazo de bienvenida se convirtió en abrazo de oso, a parte de las broncas que siempre montan las mujeres -propias de su naturaleza-. Tras un buen "galimatías", al final comprendió que buscaba más el mapa que su amor, con lo cual, el corazón se le partió y el mapa, que perdí nada más encontrarlo en su casa, lo despidió por los aires, aunque al final lo recuperé.

Con tres trozos en mi poder, LeChuck debía estar rabiando. El último componente del mapa, estaba en la cripta. Al dirigirme hacia el barco del Capitán Dread, pasé a saludar a un antiguo conocido, vendedor de barcos, que ahora se dedicaba al negocio de ataúdes. No compré nada, pero me dió un pañuelo de recuerdo.

Ya en el barco, y con la cabeza como un tambor después de hablar con Stan, puse rumbo a la isla de Scabb. No fuí capaz de entrar en la cripta donde estaba esperándome el último trozo de mapa, pero recordé haber visto la llave en la tienda de Stan. Como no me dejaría llevármela, porque sus artículos no los tocan los vivos, pensé atraparlo dentro de un ataúd cuando le pidiese que me enseñase alguno. Para ello, raudo y veloz, me dirigí a casa de mi amigo el carpintero y tomé prestados unos clavos y un martillo.

De vuelta a la isla de Booty, pude llevar a cabo mi plan y regresar con la llave al cementerio de Scabb para, una vez en la



Si conseguimos convencer al lindo perrito de que nos de las llaves podremos escapar de la celda, gracias a lo cual más tarde podremos intentar forrarnos en el improvisado casino del callejón... especialmente si descubrimos un truquillo.

cripta, abrir el ataúd adecuado y completar el mapa.

¡Qué alegría! ¡Qué ilusión! ¡El mapa entero en mi pantalón! ¡ù@~ierda!, metí la pata, no puedo descifrar el mapa. Si yo fuese cartógrafo... ¡Idea! ¿Verdad que se os ha ocurrido lo que a mí? Seguro que él me lo descifra.

Ya hubiera terminado el juego, pero Wally me pidió un favor innegable mientras descifraba el mapa, y cuando volví, ambos habían desaparecido. Unas letras grabadas en la mesa, me dieron la solución, pero cómo ir a la fortaleza de LeChuk, era un problema. Deprimido, paseé por el campo. Encontré cerca del pantano una caja destinada a LeChuck, y decidí meterme dentro, con gran alegría ... pasajera, por cierto, ya que al cerrar la tapa, noté un frío contacto de babosas en mis piernas, sanguijuelas chupándome los ojos, insectos recorriéndome todo el cuerpo y alacranes de uña negra paseándose por mis ",@ùTÓ".











PARTE III:
LA FORTALEZA DE LECHUCK.

Ya en el castillo de ese demonio de LECHUCK, y tras encontrar a Wally en la mazmorra, sólo pensé en llegar hasta su oficina y coger la llave para liberar a mi cartógrafo. El mapa no hacía ya falta, puesto que lo había memorizado -como en las películas-, pero el mecanismo de custodia de la llave me atrapó igual que a un principiante y he aquí que me encontré en poco tiempo en la misma mazmorra que Wally. Presos de LeChuck, su venganza estaba próxima. La tortura más horrible nos esperaba relamiéndose de gusto: todo comenzaba con una vela que quemaría la soga que sujetaba el... Nuestro últimos deseos no fueron cumplidos y doy gracias al cielo porque pedí ayuda y fue nuestra salvación. Conseguimos escapar a un cuarto oscuro y sólo se me ocurrió la desastrosa idea de encender un fósforo para poder ver dónde estábamos. ¿Sabeis dónde? ¡Pues sí!, en el sitio más inapropiado. Y aunque no hay mal que por bien no venga, tampoco es cuestión...

PARTE IV:
LA ISLA DINKY.

Llegué a la isla Dinky en las líneas aéreas ¡Boom! y casi me doy de morros con un pequeño campamento al concluir el agitado aterrizaje. El loro me dijo -no sin antes pedirme unas galletas que encontré curioseando- la situación de la gran "X", a la cual llegué sin dificultad haciendo caso de sus explicaciones. Por el camino, vi una caja cerca de la charca, y debí volver al alambique del campamento para usar la palanca que había en el suelo y, así, poder abrir aquella: dentro algo muy útil. De poco me sirvió cavar en el sitio indicado, pues pronto habría de usar algo más contundente para entrar por el tesoro; pero mi gozo se vió en el pozo mismo al que caí, y usando la palanca y la cuerda logré mi objetivo. Tres días estuve allí, hasta que llegó Elaine -mi chica nunca me abandona- alertada por la explosión que oyó. Justo cuando me iba a salvar, se rompió la cuerda y caí a un profundo refugio.

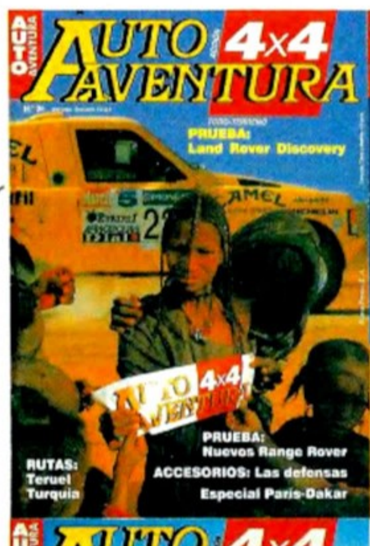
Al dar la luz, me ví frente a frente con LeChuck. Ese día, fue uno de los más desagradables de mi vida al enterarme de que LeChuck era pariente mío. El, desde luego, no me trataba como tal, ya que, provisto de un muñeco vudú que me representaba, intentó llevarme a una dimensión de dolor infinito, pero los malos materiales con que estaba hecho, sólo tenían fuerza para trasladarme de habitación. Se me ocurrió a mí hacer otro para combatirlo, y busqué entre las cajas de una de las habitaciones, un muñeco de vudú genérico que luego adaptaría a las condiciones de LeChuck.

En la lista de la Hechicera estaban los ingredientes necesarios: conseguí un hueso de sus muertos, ya que en la habitación

A medida que avanzamos en la aventura las situaciones que tendremos que afrontar serán paulatinamente más enrevesadas y disparatadas. Sobre todo recordar que no siempre la solución más lógica es la más adecuada.

del botiquín estaban los esqueletos de nuestros padres; en otra de las habitaciones, y él sin dejar de perseguirme, había una máquina de grog. Pulsando la devolución de monedas, cayó una al suelo, y esperé a LeChuck, para que cuando se agachase a recogerla, me fuese fácil quitarle los.. ejemmm... Para recoger fluído de su cuerpo, le presté el pañuelo de Stan y ahí recogí sus babas -este juego me está resultando un poco fuerte-, por lo tanto sólo me quedaba conseguir algo de su cabeza: ¡le pillaré las barbas con las puertas del ascensor!, pero como éste tiene sobrecarga, buscaré por si hay algunas cosas en el cubo de basura del botiquín que pueda inflar para aligerar mi peso y utilizar el ascensor. De paso me llevaré una jeringuilla, que siempre me gustaron, y a lo mejor me sirve de algo. Usando mi inteligencia, vencí a LeChuck, por fin, aquel día. Pero aún hoy, cuando miro su retrato, hay algo en su mirada que me da escalofríos, no sé..." De mi puño y letra: GUYBRUSH THREEPWOOD. Día de Navidad de 1630. Londres.

José Villalba Medina.


AUTO AVENTURA 4x4
TODO-TERRENO
PRUEBA: Land Rover Discovery
PRUEBA: Nuevos Range Rover
RUTAS: Teruel Turquía
ACCESORIOS: Las defensas
Especial París-Dakar


AUTO AVENTURA 4x4
TODO-TERRENO
PRUEBA: Daihatsu Feroza
Salón de Ginebra
TALLER: Los frenos del Suzuki

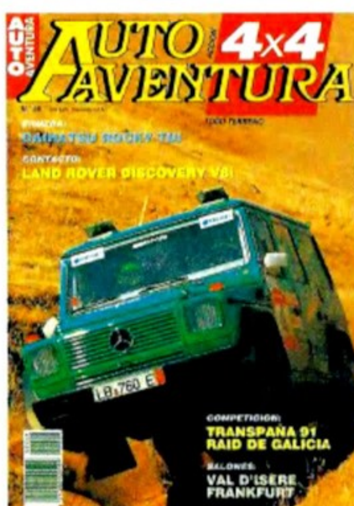

AUTO AVENTURA 4x4
JEEP WRANGLER
RAID V CENTENARIO
RALLYE DEL ATLAS
AUTO AVENTURA 4x4
CONTACTO:
CHEVROLET 2.500 PICK-UP
TOYOTA LJ 73
MERCEDES 280 GE
SALONES:
SALON DE GINEBRA
EXPO-OCIO
EL GATO HI-LIFT




AUTO AVENTURA 4x4
CONTACTO:
JEEP RENEGADE 4.0
NISSAN TERRANO 4P
PRUEBA:
MITSUBISHI MONTERO TD
MERCEDES G RAID
SALON DE BARCELONA
RAID MONTES DE CUENCA
AUTO AVENTURA 4x4
MITSUBISHI MONTERO V6 LARGO
JEEP CHEROKEE LIMITED
TOYOTA 4 RUNNER V6
RUTA:
IV RUTA DEL EO
MERCEDES UNIMOG
CAMION IPV 4 x 4






AUTO AVENTURA 4x4
CONTACTO:
LAND ROVER DISCOVERY V8
COMPETICION:
TRANSPAÑA 91
RAID DE GALICIA
SALONES:
VAL D'ISERE
FRANKFURT




AUTO AVENTURA 4x4
TODO-TERRENO
ESPECIAL
50
PRUEBA:
MAZDA
NAVAJO
SALON:
DETROIT
Jeep
50
CONCURSO
RUTA:
JACOBEA 91
NAVATEOS


AUTO AVENTURA 4x4
PRUEBA:
OPEL FRONTERA 2.3 TD
MERCEDES 350 GD TURBO
FORD EXPLORER XLT
IOR 92
RAID TRANSALGARVE
RALLY DE TUNEZ
RAID ALTIPLANO
MONTES DE CUENCA
AUTO AVENTURA 4x4
JEEP GRAND CHEROKEE
VAL DE LEMOS
ALTA ALCARRIA
RALLYE DEL ATLAS

Epic



- OK Tricks & Tracks: EPIC
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
- Tarjeta Gráfica: VGA

ODISEA ESPA

Allá por el año 2000, cuentan nuestro antepasados, una generación de humanos emprendió lo que sería el primer convoy civil de la era espacial. Todos sabemos que debido a los problemas nucleares en que se vio inmerso el planeta azul, una selección de los mejores especímenes humanos salió al espacio en busca de aquel lugar que reuniese las condiciones idóneas para la supervivencia de las especie.

Los computadores decidieron que ese lugar fuese un planeta situado en la órbita del sol Maganélico. Su atmósfera, así como el tipo de vegetación, le hacián muy parecido a aquel que años atrás había sido su casa.

Desde entonces han pasado ya 4000 años. La convivencia aquí se ha hecho perfecta gracias a una concienciación general tras el desastre del planeta Tierra. Hemos aprendido a vivir en paz, trabajando y disfrutando este corto periodo de tiempo que es la vida.

Sin embargo, como le ocurre a la mayoría de las cosas, a este planeta le ha llegado su fin. La naranja solar -de nombre Maganélico- se encuentra en sus últimos años de vida. Los estudios realizados tanto en su corteza como principalmente en su núcleo, determinan que el tiempo de supervivencia que a esta le queda, no superará en ningún caso los 40 años. Todos sabemos como será su destrucción: tras condensarse el sol en una partícula microscópica, éste explotará, absorviendo todo aquello que se encuentre a su alrededor. Así pues nuestro pueblo comienza otra búsqueda, la búsqueda del planeta ideal, la búsqueda de Ulises 7.

EL IMPERIO REXXON

Así pues, la Federación -que así es como nos identificamos- ha creado un plan para transportar a toda la población a su nuevo lugar de residencia en Ulises 7.

La flota, formada por una super-nave nodriza -donde se encuentra la mayoría de la población civil-, sus naves de apoyo y gran parte de la naves de combate, deberá atravesar el espacio hasta llegar al



sistema Tajabor -sistema en el que se encuentra Ulises 7-.

Hasta aquí todo bien, pero como suele ocurrir, tendremos que hacer frente a una nada despreciable cantidad de problemas para llevar a buen termino nuestra misión. Existe un lugar en el espacio donde la palabra "paz" no existe, donde la lucha y la destrucción son las únicas razones por las que uno debe vivir y donde por desgracia, nuestra raza nunca ha sido bien acogida. El imperio Rexxon, como así se conoce ese punto negro en el espacio, siempre ha tenido una actitud negativa hacia nuestra raza, que se vio además agravada con los recientes conflictos bélicos que hace poco nos enfrentaron. El problema se encuentra en que en la ruta que nuestro convoy debe seguir en busca de su hogar, se encuentra el imperio Rexxon, aunque eso es otra historia... es tu historia.

LA MISION

Nuestra misión en este punto consistirá en acabar de una vez con el imperio Rexxon, o en su defecto, conseguir que nuestra flota atraviese sin grandes problemas las garras del mismo.

A los mandos de una nave tipo Epic, seremos los encargados de ejecutar todos los planes de destrucción que la Federación ha diseñado durante todo este tiempo. El plan concebido consiste en acabar con todos aquellos elementos del imperio Rexxon que destaquen, ya sea en comunicaciones, política, etc. Tras un exhaustivo estudio, se decidió que el numero de misiones sería de ocho y que los objetivos serían los siguientes: Super-antena de Amragan 9, planeta Tarrun, flota Rexxon, cañón Magma, flota Rexxon, gobierno Rexxon, flota Rexxon y por último la nave nodriza de la flota Rexxon.

LA NAVE EPIC SOLINAR

Será tu compañera durante toda la misión - y te proporcionará las siguientes ventajas: HUD- es un sistema de pantallas que encontraremos en la cabina de mando de nuestra nave y que mostrará todas aquellas informaciones que nos puedan ser de utilidad en nuestra misión.

ARMAS

El Epic dispone de varias armas bastante semejantes entre sí. A la hora de utilizarlas, deberéis diferenciar entre misiles y láser. Los misiles tienen la ventaja de que una vez detectado el enemigo, le seguirán

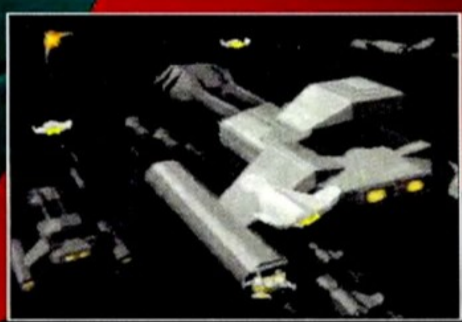












Esta es la misión más importante que puedas llevar a cabo, pues de ella depende el futuro de la Humanidad. Pero para que puedas hacerla posible, cuentas con un armamento más que adecuado, pero tus enemigos tampoco están desarmados. Así que para vencer deberás aplicar toda tu inteligencia.

hasta destruirlo -en la mayoría de los casos-, mientras que con el láser nuestros disparos serán totalmente rectilíneos.

ARMAS NO DIRIGIBLES

En ellas se incluyen el rayo láser, el cañón de protones, el rayo ion y el disparador de neutrones epical. Entre ellos la única diferencia se encuentra en la efectividad de su disparo.

ARMAS DIRIGIBLES

En las que se encuentra el torpedo fotón y cuya principal característica es la posibilidad de poder dirigir su disparo. Aparte de estas armas, la Federación dispone de una Super-bomba de COBALTO que nos servirá para destruir la nave nodriza Rexxon en la última misión -si es que llegamos con vida-.

Tras la introducción y descripción de nave y armas, pasaremos a describir todas y cada una de las misiones -en total ocho- que componen la aventura.

AMRAGAN NUEVE

Tras llegar a su órbita, advertimos la presencia de un inmenso campo de minas que lo protege de cualquier ataque. En un rápido combate, deberemos destruir las minas mientras las naves del imperio Rexxon nos atacan, hasta conseguir un cien por cien de la misión. Debemos intentar crear un pasillo que de entrada a la atmósfera del planeta, ya que será mucho mas efectivo que un ataque a diestra y siniestra y sin ningún orden.

Tras entrar en la atmósfera de Amragan nueve, nos dirigiremos al centro del mapa que se muestra en el HUD -y que es fácilmente localizable, ya que todas todas las carreteras llegan allí-, donde nos encontraremos el gran centro de comunicaciones del imperio Rexxon, la Super-antena que cubre la comunicación entre todos los puntos de su imperio. Si todo ha ido bien, seremos ascendidos y además se nos comunicará una clave para poder acceder al nivel 2: CEPHEUS.

EL PLANETA TARRUN I

En este escenario, se encuentra la mayor industria minera del imperio Rexxon, así como las mayores factorías de producción de combustible, de las que se abastecen la práctica totalidad de la flota Rexxon.

Al aparecer sobre la superficie del planeta, veremos que una serie de carreteras avanzan hacia el centro del mapa -distinguido como una aglomeración de construcciones-. Pues bien, al comienzo de cada una de ellas se encuentran las factorías mas importantes, y por tanto, las que deberemos destruir. Unos cuantos misiles serán más que suficientes para acabar con cada una de ellas, eso si, estate atento de los ataques enemigos, ya que pueden hacer peligrar seriamente tu misión. Tras acabar con todo, recibiremos la siguiente clave para el nivel 3: APUS EL PLANETA TARRUN II Esta fase se puede englobar dentro de la misión dos, y por tanto se desarrolla en el mismo escenario que la anterior -cosa que por otro lado ya habréis deducido-.

Como continuación de la anterior, esta misión tambien servirá para intentar debilitar la actividad minera del ejército Rexxon. Para ello deberemos destruir todos aquellos edificios en forma de espiral, que por su gran tamaño delatan que algo gordo esconden dentro.

Si lo conseguimos, recibiremos más felicitaciones del alto mando y una nueva clave de acceso, esta vez para el nivel 4: MUSCA.

LA FLOTA REXXON

Tras haber destruido unos de los objetivos mas importantes, la flota Rexxon ha sido puesta en estado de alerta. Trasladados a los alrededores del planeta Tarrun, el imperio Rexxon espera acabar, si no con toda, si con la mayor parte de la flota de la Federación.

Advertido el alto mando de nuestro ejercito, se decide realizar un ataque ma-



sivo de los monoplazas federales, en un intento por desviar el ataque enemigo, permitiendo así que la flota civil disfrute de un tiempo extra que le puede ser de gran ayuda.

Por tanto nuestra misión consistirá en conseguir un 100% de destrucción de la flota Rexxon. Tened en cuenta que cuanto mayor sea el tamaño de las naves, mayor importancia tiene su destrucción, y por tanto el porcentaje conseguido será más elevado -además, al ser mayor su tamaño resulta más fácil darlas-.

Por fin hemos conseguido que la flota civil de la Federación continue sin mayores problemas su viaje, y como recompensa obtendremos la clave para el nivel 5: PYXIS.

EL MAGNO CAÑON

Bueno, en realidad es el cañón Magma, que aunque se parece mucho, no es lo mismo. Hay ciertos rumores que cuentan que, el imperio Rexxon posee la arma mas destructiva jamás vista. Este, que se encuentra situado en la superficie del planeta Potead, es capaz de disparar un rayo a través del espacio, destruir todo lo que a su paso aparezca, y aniquilar con exactitud meridiana aquel objetivo que le haya sido asignado.

Deberás destruir a toda la flota Rexxon, y así obtendrás la clave para el siguiente nivel

Con las cosas así, era fácil pensar que la flota de la Federación iba a ser el gran objetivo de ese cañón, por ello se debía diseñar un plan de ataque que permitiese el asalto al planeta Potead, para su posterior destrucción.

Lógicamente, el encargado de la misión iba a ser el hombre que hasta este momento había demostrado ser el hombre clave en todas las misiones, es decir, tu. Con todo esto, la flota federal, nos acercará hasta la orbita del planeta Potead, donde se encuentra el cañón. Una vez en la superficie, nos dirijiremos - como siempre- al punto central del mapa que muestra el HUD. Una vez allí, lluvia de misiles, naves por todos los lados, y la destrucción total del cañón Magma.

¡Ah!, se me olvidaba, y la clave de acceso a la siguiente aventura en el nivel 6: CETUS.

TORMENTA GALACTICA

Este es el nombre en clave de la siguiente misión, donde las fuerzas enemigas han sido desplegadas en un intento por detener el avance de la flota guerrera de la Federación, cuyos planes son destruir el edificio central del gobierno Rexxon.

Así pues, sin mas, nos dedicaremos a destruir la flota enemiga para conseguir el codiciado 100% de la misión. Las recomendaciones que haciamos en el nivel tres se hacen valederas también para este. Por cierto la palabra FORNAX te puede ser de gran utilidad para acceder al siguiente nivel, el 7.

EL GOBIERNO

Nos encontramos ante el último objetivo civil de la misión. Como centro de operaciones del ejercito Rexxon, nuestra misión será la de atacar y destruir la ciudad de Lizarico. El edificio central, situado en el mapa que muestra el HUD como una gran mancha, será el objetivo principal. Para











Las pantallas de gran realismo no sólo sirven para darle vistosidad al juego sino que son de gran ayuda para poder atacar a tus enemigos y defenderte de los mismos. Un consejo: usa bien tus misiles.

llegar hasta el, sólamente deberemos seguir una de las muchas carreteras que nos encontraremos -por algo todos los caminos llevan a Roma-.

Mantén los ojos abiertos, ya que los ataques de naves enemigas te vendrán desde todos los lugares posibles. La consigna es: entrar, destruir y salir. No utilices un segundo más de los necesario, sería la muerte. Nos encaminamos hacia la gran batalla, hacia la misión clave CAELUM, hasta el todo o la nada...

LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

Aquí esta la clave de la misión. Una vez replegada por completo la flota Rexxon, destruidos sus principales sistemas de comunicación, anuladas sus fábricas de producción de combustible y desmantelada la ciudad que acogía su gobierno, llega la hora de acudir a la batalla más grande de todos los tiempos. La debilidad que muestra en estos momentos el imperio, la hace propicia para un ataque relámpago que nos deje con el destino de su pueblo en nuestras propias manos. Obviamente el destino que se merece una civilización como esta -si es que se le puede llamar así-, es la destrucción.

En la batalla, y como en el resto de las misiones, deberemos destruir la flota enemiga hasta conseguir que nuestro HUD marque un 100% de bajas. Como en las demas fases de batalla espacial, atiende a la recomendación de destruir primero las naves grandes, te puntuarán más. Ya sólo nos queda acabar con la nave nodriza Rexxon, pero eso será en otro momento, otro momento que llega ahora tras la clave: CORVUS.

EL FIN DE UN IMPERIO

Por fin hemos llegado hasta aquí, pero no nos vamos a extender mucho. Tan sólo decir que tras la destrucción del imperió Rexxon, el único fleco que queda es la destrucción de su nave nodriza. Para ello y una vez en el espacio, buscaremos la nave, a la que dispararemos hasta que -aunque no lo veamos-, pensemos que se encuentra bastante dañada. Preparamos la bomba de Cobalto, apuntamos, disparamos y...

OBJETIVO CUMPLIDO

La Federación ha salvado el gran escollo que suponía la presencia del imperio Rexxon, y se dirige a lo que en el futuro se espera sea lo que en su tiempo fue el añorado planeta en el sistema Maganélico. Tu has sido condecorado, la gente es feliz, y tu estas esperando que aparezca el EPIC II. Como despedida, os facilitamos una serie de consejos generales, que esperamos os resulten de utilidad. ¡Ah!, y que la fuerza os acompañe.

CONSEJOS

Los misiles son mucho mas útiles que el láser, por tanto no los dispares si no estás seguro de que vas a acertar en el objetivo.

-En las fases del espacio no dejes de mover la nave, será mucho mas difícil que las naves enemigas te cacen. Eso si, controla en todo momento el nivel de combustible.

-No te dediques a introducir las claves de acceso. Juega todas las fases seguidas y te lo pasarás cincuenta mil millones de veces mejor.

JUAN L. "QUAID"

VUELVEN LOS SUPERSONICOS

IBM PC
& COMPATIBLES
EGA CGA VGA

JETSONS The Computer Game

IBM PC & COMPATIBLES EGA CGA VGA

Hi TEC PREMIER Software

Hanna-Barbera

3.495 pts.

NOMBRE	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS		
DIRECCION COMPLETA		
POBLACION		
PROVINCIA		
TELEFONO C.P.		
MODELO ORDENADOR		
FORMA DE PAGO	GASTOS ENVIO	250
CONTRA REEMBOLSO	TOTAL	

GAME YEAR SOFTWARE, S.L. - CLAVEL, 5 - 3.° IZDA. - TELF.: 91 / 523 12 00 - 28004 MADRID

PEDIDOS TIENDAS Y MAYORISTAS. TEL.: 91 / 523 12 00 - FAX 91 / 523 12 78



GAME YEAR SOFTWARE, S.L. - CLAVEL, 5 - 3.° IZDA.
TEL.: 91/523 12 00 - 28004 MADRID

FOTOTRAMA

Cruise for a corpse

- OK Pasarela: *CRUISE FOR A CORPSE*
- Compañía: DELPHINE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Hace tiempo que necesitaba enfrentarme a uno de esos casos difíciles que a un hombre de mis características deductivas le gusta resolver. El destino no tardó mucho tiempo afortunadamente, en poner ante mis ojos el más complicado que he conocido.



LA HUELLA D

Había sido invitado por el conocido magnate Niklos Karaboujdan a viajar en un crucero de lujo. Lo que prometían ser unas tranquilas vacaciones se tornaron en turbios sucesos cuando asesinaron a nuestro anfitrión. No hubo duda alguna cuando mi nombre, Raoul Dusentier, sonó como el de la única persona capaz de encontrar al asesino. Nunca pensé que mi fama de detective se hubiese extendido tanto.

DESCRIPCION DE LOS HECHOS.

Yo me encontraba en París esperando que alguien se acordase de mí encargándome la investigación de un caso digno de mis capacidades. Los últimos meses no habían sido demasiado ajetreados que digamos. Todas mis expectativas quedaron más o menos resueltas cuando el infatigable cartero, que a diario recorre mi zona, puso en mi puerta una invitación para acudir a un crucero de esos en los que a uno siempre le gustaría viajar alguna vez. - Si no puedo trabajar, al menos pasaré unas buenas vacaciones-, pensé mientras preparaba la maleta con aquello que consideré más imprescindible.

Una vez en el embarcadero, un señor muy amable se ofreció a llevarme hasta el velero nombrado como «KARABOUDJAN», que por cierto presentaba un aspecto imponente sobre las tranquilas aguas nocturnas. Aún no había tenido tiempo de alojarme convenientemente cuando, de pronto, el mayordomo del Sr. Karaboudjan llamó a mi puerta reclamando mi presencia. Me pareció que estaba bastante asustado mientras trataba de contarme lo que sucedía. Mi cuerpo empezó a crear aquellas hormonas de inspector que tan buenos resultados me dieron siempre y no pude resistirme a acompañarle hasta el lugar de los hechos. Una vez allí, en el centro del despacho hallamos el cuerpo de la víctima con un puñal de grandes dimensiones "empotrado" en su espalda. La deducción esta vez era lógica, estaba completamente muerto. Mientras comentaba con Héctor, que así se llamaba el mayordomo, si ha-



EL CRIMEN (I)

bía visto o notado algo raro en las últimas horas, una sombra apareció detrás nuestro y sin tiempo para reaccionar nos golpeó con tal fuerza que yo al menos quedé tendido e inconsciente.

A LA MAñANA SIGUIENTE.

El despertar fue muy complicado porque un hombre de mi edad ya no está para muchos trotes. Mientras conseguía poner los objetos de la habitación en su sitio (la cabeza aún me daba vueltas) y mi cuerpo en posición vertical, escuché atentamente las palabras de Héctor, que asombrosamente no parecía muy afectado por lo sucedido hacía unas horas. Dejé que se marchará y allí estaba yo en la habitación donde había sucedido el crimen dispuesto a iniciar una investigación que parecía muy difícil. Miré a mi alrededor y por más que busqué no hallé nada que me diera alguna información útil. Pero por fín, allí en el suelo había una bola de papel que me pareció podía ser interesante. La cogí y desplegándola me dispuse a leerla. Era una cita de vida o muerte en el bar y a las ocho. Miré mi reloj y eran las 8:10, la hora había pasado, pero supuse que el bar estaria todavía allí. Use el mapa que poseía del barco encaminando mis pasos hacia aquél lugar.

En la sala, el camarero parecía estar esperando mi llegada y después de establecer una corta pero cordial conversación, le mostré el papel que había encontrado y eché de nuevo un vistazo a mi reloj, marcaba las 8:20. A cambio el barman me contó una pequeña refriega que sucedió a la misma hora en aquel coqueto bar entre el sacerdote Fabiani y el muerto. Me entregó el misal que el señor cura se había dejado olvidado y como las evidencias que poseía hasta ese momento no eran muchas me dispuse a leerlo. Dentro había una carta y llevado por mi curiosidad no pude evitar apropiarme de ella y echar una miradita a su contenido. Me sorprendió que se tratará de un rapapolvo con el que su señoría el obispo le regalaba a Fabiani, pero aún así la guardé y fuí a la habitación contigua. En la sala de fumadores se encontraba sentado un hombre al que no conocía. Le pregunté que quién era y dijo llamarse Tom y llevar los negocios del fallecido. Al mirar de nuevo el reloj me dí cuenta de que ya eran la 8:30.

Fuí a la cubierta superior con la idea de que el aire fresco del mar ordenará correctamente mis ideas. Allí había una





Cualquier lugar puede ser el correcto para que nuestro perspicaz detective encuentre una pista que le acerque un paso más a la resolución del misterioso asesinato de Niklos Karaboudjan.

mujer que tampoco conocí. Ni corto ni perezoso le pregunté quién era y ella me respondió : - Suzanne, una buena amiga de Karaboudjan -. Mi reloj seguía avanzando, ahora marcaba las 8:40. Como veía que mis investigaciones no avanzaban en exceso, dí un paseo por la cubierta principal y entré en el camarote "E", dónde se alojaba la tal Suzanne y una compañera muy especial: Daphnée Karaboudjan. Al entrar presencié una escena que me pareció algo extraña. La tal Daphnée golpeaba a un hombre joven con pinta de alocado mientras le llamaba sinvergÁenza. El caballero, una vez consciente de mi presencia, me comentó que no podría interrogar a su amiga, de modo que le interrogué a él. Se llamaba Julio y aún no podía creer que dijera que era amigo de la señorita Daphnée. Mi re-



loj no se paraba, ya eran las 8:50. Se me ocurrió que quizá el camaro[te del] Sr. Fabiani fuera un buen sitio para echar un vistazo. Afortunadamente no había nadie dentro y pude urgar cuanto quise en la maleta que se encontraba debajo de la mesilla de la izquierda. ¡Qué sorpresa, el clérigo era un tahúr de consideración!. ¡Y ya son la 9:00!, me dije mientras me encaminaba hacia el comedor donde se encontraba comiendo el dudoso Sr. Fabiani. Le pregunté como siempre hago cuando no conozco a nadie por el mismo. El tiempo pasa muy rápido, ya son las 9:10. Decidí dar una vueltecita por el bar a ver si el camarero había visto algo más y me llevé una grata sorpresa, Suzanne estaba sentada en la barra. Aproveché para preguntarle acerca de Julio y no me dió muy buena opinión de él, eso sí el reloj avanzó hasta las 9:20.

Yo no fumo sin embargo, me pareció interesante entrar en la sala de fumadores por si dentro pudiese aparecer algo inesperado. Mi olfato no me falló esta vez y efectivamente, debajo del sillón encontré un recibo de una pulsera que por el precio que tenía no creo que fuera precisamente bisutería. Las 9:30, mi reloj continuaba su camino inexorablemente. Pensé entonces que quizá me fuera útil hablar un ratito con Tom y hasta su camarote me fuí sin dudarlo. Hablé con el largo y tendido acerca de Suzanne, de la sorprendente maleta y del origen del vicio por el juego del Sr. Fabiani. Tom no pareció ni sorprenderse demasiado por mis descubrimientos acerca del padre Fabiani, ni mostrar un cariño especial por Suzanne. Yo debía seguir buscando pistas, ya eran las 9:40.

Mientras paseaba por cubierta decidí entrar a mi camarote y allí encontré a Julio. Como buen detective, aproveché el



dez. Las 10:10 en el reloj. Quedé mirándola fijamente y mi gran cerebro de detective empezó a funcionar. Yo recordaba haber visto en el despacho del tal Karaboujdan un escritorio en el que podría encajar esa llave que por arte de magia o no tanto, había aparecido en el suelo de mi habitación. Nuevamente, no fallé. Abrí el escritorio y quedaron a la vista un joyero y una nota de agradecimiento. Primero abrí el joyero y ví que se trataba de una pulsera en cuyo broche aparecían unas iniciales: R.J.V., las 10:20. Tomé también la nota de agradecimiento y la leí. Las manillas avanzaban con avidez y habían alcanzado las 10:30. Mi siguiente objetivo debería ser registrar el comedor con tranquilidad, pues yo esperaba que ya no hubiese nadie comiendo. Quizá la próxima pista me acercara aún más al rostro de asesino que mi mente empezaba a dibujar. Pero, mis queridos amigos, deberéis tener paciencia... Todos los buenos detectives la tenemos.

momento que se me presentaba para realizarle algunas cuestiones sobre la amistad que unía al padre Fabiani con Suzanne. Creo que mis ojos se abrieron en exceso cuando me respondió que en algún momento él había llegado a pensar que eran amantes. Eran las 9:50 y creí que sería una buena idea bajar hasta el comedor para preguntarle al sacerdote el porqué se la invitación de Suzanne si ésta no se llevaba bien con nuestro magnánimo y "fiambre" anfitrión. Por lo visto el cura había intercedido por ella ante el Sr. Karaboudjan y eso fue suficiente para que ella fuese invitada. Miré de nuevo mi reloj, las 10 en punto. Mi despiste sobre el caso iba en aumento, igual que mis pistas, así que volví a mi camarote para poner un poco de orden.

Cuando llegé pude ver que en el suelo, al lado del equipaje de Julio, mi compañero, había una llave que tomé con rapi-

(Continuará el próximo mes)

J.F. "Comet Tronner"

"En formato PC son las aventuras gráficas los videojuegos de mayor aceptación"

ERBE: LA SO
UNA EMPRE

A través de la Jefa de Marketing de ERBE, Mariele Isidoro, hemos podido conocer más sobre esta compañía distribuidora de videojuegos de gran calidad.



O K PC: ¿Cómo se inició ERBE dentro de este sector?

M.I.: En setiembre de 1984, se inicia la actividad comercial de ERBE en el campo del videojuego como un servicio de venta telefónica basado en títulos ingleses de importación.

Al tomarse conciencia de que existia un mercado potencial, en 1985, se empezó la fabricación propia trayéndose masters, e iniciándose aquí en proceso de duplicación. En cuanto al pago de royalties a las compañías con las que se trabajaba, al año siguiente se logró reducir dichas cantidades para poderse bajar el precio final del producto. Y ése fue el comienzo de este empresa que ya cuenta con más de cien personas en plantilla. Un buen ejemplo del crecimiento de ERBE, es que en 1984 facturó 30 millones de Ptas., en 1985 ascendió a 267 millones y las previsiones para este año son de 7.000 millones.

OK PC: ¿Cuál es la visión, desde la perspectiva de ERBE, del futuro del videojuego en PC?

M.I.: Es el formato que va a permanecer, pues el 8 bits está practicamente desaparecido y en el 16 bits aún queda Amiga que mantiene cierta demanda.

Pero de momento, estamos convencidos que el formato que va a quedar es el de PC. Y esto no es sólo en España, pues de hecho las compañías que distribuimos ya desarrollan fundamentalmente juegos para PC. Por supuesto, los mejores títulos van a estar en este formato.

Lo que hace falta en España es que se modernice el parque de ordenadores.

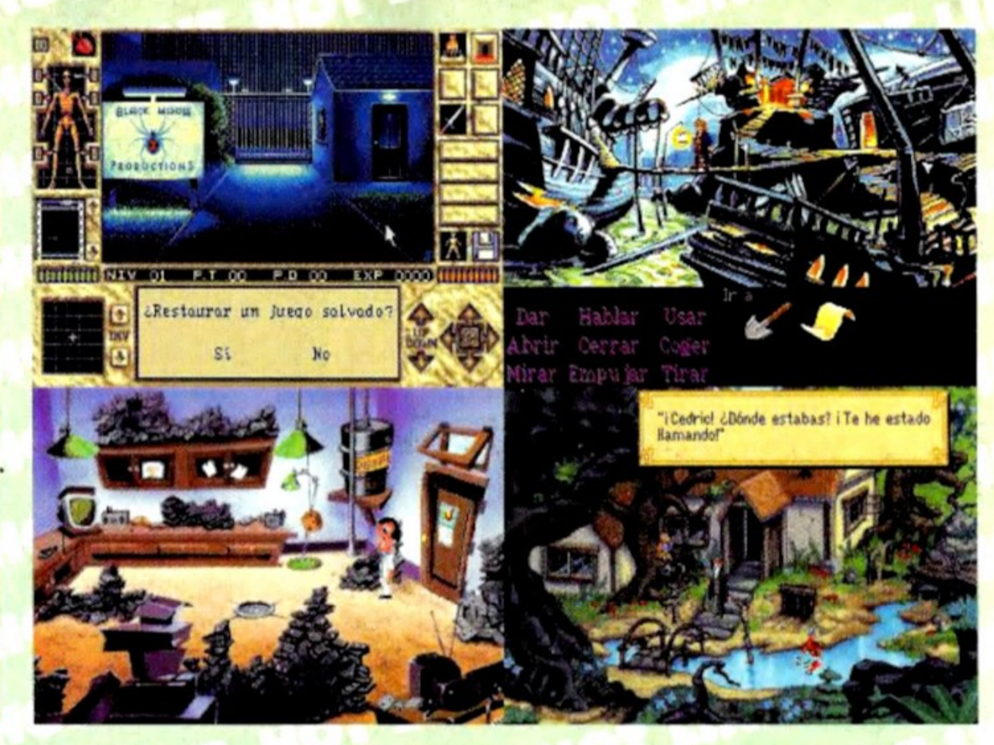
OK PC: ¿Qué experiencia tiene ERBE en el campo del CD ROM?

M.I.: El CD ROM es el futuro, el PC es lo que está aquí y por supuesto evolucionará y será definitivamente el formato. Los usuarios tendrán equipos más modernos y tendrán acceso a juegos más complejos. Nosotros, de momento, tenemos un catálogo de CD ROM, donde incluímos todos los títulos que traemos.

El inconveniente es que la compañías que distribuyen hardware no han hecho

LIDEZ DE SA PIONERA

NUESTROS CONTROLES SON CADA VEZ MAS SEVEROS PARA ASEGURAR LA CALIDAD FINAL DEL PRODUCTO



La calidad gráfica y la traducción de los textos son las principal preocupación de ERBE a la hora de elegir sus productos. Sin embargo, esta compañía ahonda en la relación con sus clientes y pone a su disposición un servicio de posventa y Hot Line.

campañas de publicidad, así que por mucho que las compañías de software nos empeñemos en traer juegos la solución no está en nuestra mano. Por ejemplo ERBE ha traido el "Loom", un título sin duda maravilloso y de gran calidad, es como asisitir a una función teatral. También tenemos títulos en español, como el "Mother Goose", que además es educativo.

No obstante, ERBE apuesta por el futuro, pues de hecho estamos importando material en CD ROM y le damos el mismo tratamiento que a los demás productos, en cuanto a calidad de manuales. También hacemos publicidad en nuestros catálogos. Pero, no debemos olvidar que el común de la gente, aquella que no lee prensa especializada no está muy al tanto del CD ROM y además, el precio de las máquinas es aún elevado para una comercialización masiva.

OK PC: ¿Cuáles son las compañías que actualmente distribuye ERBE?

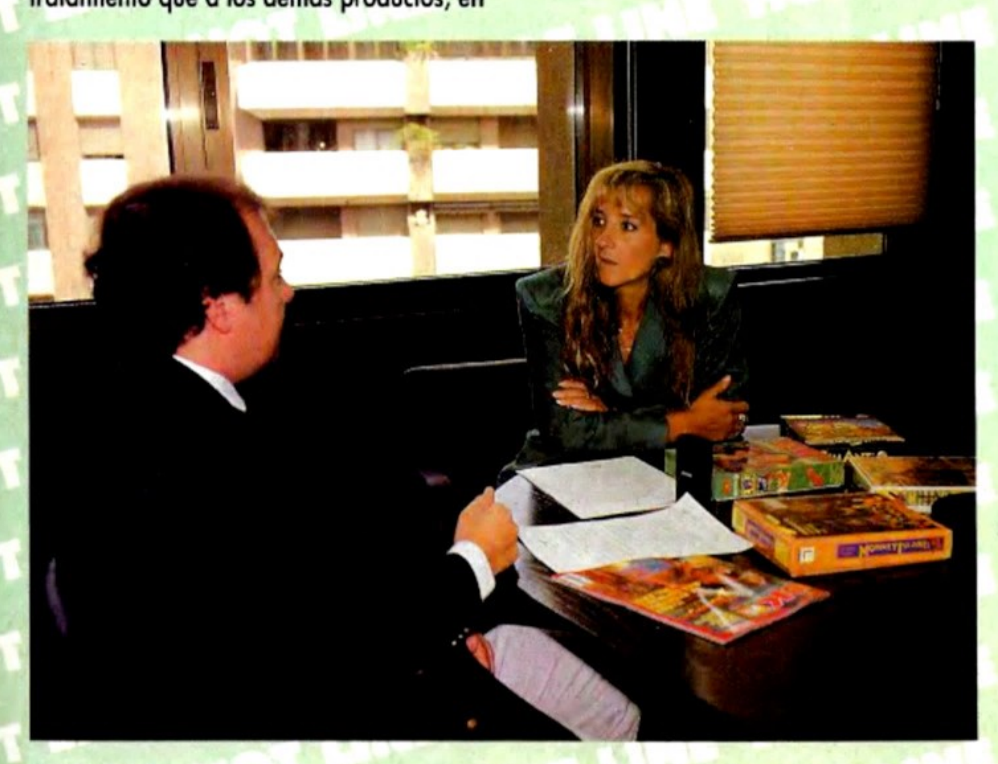
M.I.: Las compañías que actualmente distribuye ERBE son: Sierra, Lucas Arts, Microprose, Delphine, Accolade, Virgin, Activision, US Gold, Ocean, Grand Slam, Disney, Infogrames y Topo.

OK PC: ¿Qué tendencias dentro del sector del videojuego tienen y tendrán más éxito, en la actualidad y en un futuro próximo?

M.I.: Teniendo en cuenta la evolución en las ventas, los juegos de mayor aceptación son las aventuras gráficas. Con éstas es con lo que la gente más se engancha. Por ejemplo, los simuladores tienen un público muy fiel, pues los usuarios suelen comprar toda la gama, ocurre lo mismo con los juegos de role, que tienen un buen público consumidor, pero, la gran mayoría apoya decididamente a las aventuras gráficas.

También, coincidiendo con el estreno de una película como Terminator o Batman, sacas un título, que a lo mejor es un arcade, pero es un personaje popular y por supuesto, el juego tiene calidad la cifras de venta responden a las expectativas ampliamente.

En cuanto al futuro próximo, las aventuras gráficas seguirán siendo las de mayor aceptación; pues irán incorporando con el CD mayores capacidades.



ERBE distribuye compañías de gran prestigio, como Lucas Arts, Accolade, Sierra, Microprose, Virgin, Ocean, US Gold y otras de igual nivel.

OK PC: En función de lo expuesto anteriormente, ¿cómo se prepara ERBE para ese futuro?

M.I.: Apostando por lo que va a funcionar y de hecho funciona, por lo que la gente pide. Por ejemplo, en el tema concerniente al CD ROM, nosotros sabíamos que es un campo difícil por las escasez de máquinas, sin embargo, también pensabamos que si alguien tenía que tener el software, desde luego teníamos que ser nosotros o al menos estar entre las compañías que lo trajeran. Pues el estar desde el principio es parte de la filosofía de esta compañía, en función, de las características de identificación de la marca ERBE con calidad, primicia o novedades en el mercado. Sintetizando, es nuestro deseo que todo lo que existe de calidad en el extranjero esté al alcance del usuario español.

OK PC: ¿Qué criterios son los utilizados por ERBE para seleccionar videojuegos?

M.I.: Fundamentalmente la calidad. Nosotros somos distribuidores exclusivos de todas la compañías con las que trabajamos, sin embargo no hay una obligación de sacar todo lo que está en sus catálogos. Lo que sí coincide es que todas estas compañías tienen una calidad inmejorable, pero hay casos en que sus productos, por ejemplo; son juegos que en España no son muy conocidos y por tanto son poco atractivos para nuestro público.

OK PC: Una vez elegido el videojuego, ¿qué parte del proceso es la más problemática, antes de su puesta a la venta?

M.I.: El proceso es complejo desde la traducción de la caja, que es lo más simple a manuales; que como en el caso de SimAnt, por ejemplo, supuso el tener que consultar libros de biología, entomología, etc. Otro tema muy complejo es la traducción del texto en pantalla, pues requiere muchos chequeos para verificar que no se han cometido errores. Que exista una coherencia en los textos, pues muchas veces hay un toque de humor que hace que su traducción se muy difícil. Un buen ejemplo de esto es la serie de Larry, que tienen chistes con juegos de palabras en inglés o canciones, en definitiva todo esto hace que el proceso sea muy complejo y que desde que se recibe el master o el material original hasta que el juego sale a la venta, en el mejor de los casos, pasa un mes.

OK PC: Una vez que el producto ha sido vendido, ¿qué ofrece ERBE a este cliente?

M.I.: ERBE ofrece un servicio posventa,

ERBE REALIZA TODO EL PROCESO DE DUPLICACION Y MONTAJE DE LOS VIDEOJUEGOS QUE DISTRIBUYE

tanto en el Departamento Comercial como en el de Marketing para atender cualquier tipo de problema que el usuario tenga, ya sea a través de la tienda, a la que nuestro comercial tiene acceso o a través de la Hot Line, será asistido. Y este servicio de Hot Line comenzará en septiembre para atender las muchísimas llamadas para aclarar dudas.

OK PC: ¿Cuál es el perfil de un comprador de videojuegos, según la experiencia de ERBE en este sector?

M.I.: El PC ha ampliado el rango de edades entre los compradores, empezando los niños desde muy pequeños a jugar con el PC del padre, como nos lo cuentan muchos que se acercan aquí a consultarnos y luego hay profesionales que en su casa tienen su PC y hasta en las oficinas. Tanto puede ser el niño o el padre quien se "enganche" primero. Sin duda, comprende una amplia gama de edades.

OK PC: ¿Existe recesión dentro del sector de videjuegos?

M.I.: Desde nuestro punto de vista, creemos que existe una evolución, un cambio de formato, de sistemas, que en España, por ejemplo, ha sido muy rápido. No olvidemos que el 8 bits hace dos años tenía ventas muy buenas y de pronto ha desaparecido, no ha habido una evolución progresiva en el tiempo sino que ha sido una cosa bastante rápida. Por tanto, pensamos que más que recesión, estamos asistiendo a un proceso de cambio.

OK PC: ¿Cuál es el producto por el que ERBE apuesta más fuerte para los próximos lanzamientos?

M.I.: Sin lugar a dudas, programas como "Indiana Jones and the fate of Atlantis" y luego están los títulos que coinciden con películas como "Arma Letal". Estos últimos, no sólamente tienen aceptación por el soporte publicitario que se despliega en estos casos, sino porque suelen ser personajes muy conocidos por el gran público.

OK PC: ¿Son los juegos de PC los líderes en ventas dentro del mundo del ordenador?

M.I.: Sí, según nuestra experiencia en ventas, los juegos de PC y en formato de 3 1/5" son la combinación de mayor aceptación, pues no hay que olvidar que tienen un público muy mayoritario que abarca un amplio abanico de edades.

Saúl Braceras





COVOX SOUNDMASTER+ La tarjeta de sonido ultracompatible para PC

Distribuido por : DRO SOFT.

La palabra multimedia irrumpió con fuerza en el mercado no hace excesivo tiempo ofreciéndonos una amplia gama de elementos con distintas habilidades, formas y funciones que consiguen dar mayor rendimiento y proyección a las funciones habituales de nuestro PC, dotándole de un índice de calidad más aceptable cada vez. Hoy traemos hasta estas páginas una pequeña muestra de esos instrumentos de futuro para demostrar que las posibilidades que poseen se complementan perfectamente con su facilidad de uso, instalación y funcionamiento. Un tipo estándar de tarjeta que conseguirá que tu ordenador emita el "do" de pecho aumentando de forma considerable su capacidad de sonido.

"Los tiempos adelantan que es una barbaridad", y si aplicamos este dicho al campo de los ordenadores podremos comprobar que dicha realidad se cumple al ciento por ciento. En el día a día, los avances tecnológicos que se incorporan al mundo del PC son cada vez más espectaculares y se encuentran más cerca del alcance de los bolsillos del español medio. Tener un ordenador en nuestro hogar, ha dejado en todo caso de ser un lujo y ha empezado a ocupar un lugar de cierta relevancia dentro de lo cotidiano. Algunas veces, los motivos que nos impulsan a abrirles las puertas son de tipo profesional, con el objetivo de ayudar a mejorar nuestra posición o meta laboral. Otras veces serán nuestros propios hijos quienes llevados de su insaciable hambre de conocimiento, nos arrastrarán de tienda en tienda buscando aquello que el vecinito de turno posee y que es tan maravilloso. Incluso nosotros mismos empujados por esa parte de investigadores que todos llevamos dentro, seremos quienes más disfrutaremos de buenos ratos de entretenimiento cuando consigamos entender el buen uso que se puede obtener de la gran cantidad de programas y accesorios que circulan dentro de este aparatoso mercado actualmente. Nuestra curiosidad subirá gradualmente, nuestras ansias por dominar a la máquina irá creciendo a velocidad de vertigo y aún no habremos terminado de comprender una cosa cuando otra innovación más excitante estará es-



Su corto tamaño ya nos da una idea de la sencillez con que afrontaremos la correcta instalación de este accesorio.

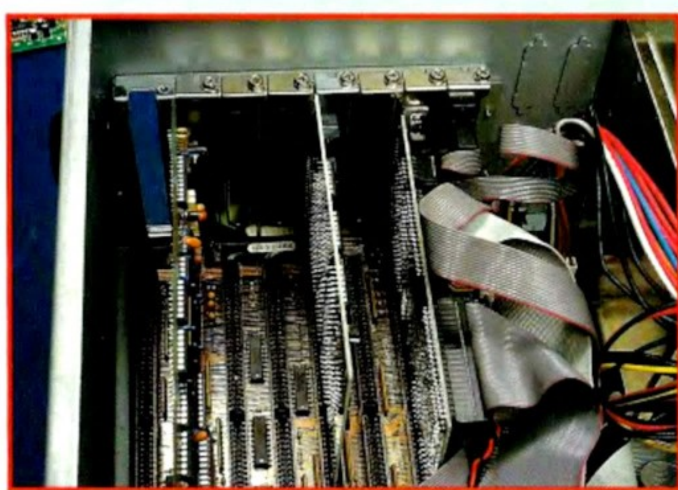
EL AVANCE DE LOS TIEMPOS

perándonos detrás de cualquier escaparate.

MANOS A LA OBRA.

La Covox Soundmaster +, fabricada por COVOX Inc. y distribuida por DRO SOFT, es un complemento de sonido ideal para tu ordenador, con una facilidad de instalación que se encuentra al alcance de cualquiera. Junto a la tarjeta se entrega un adaptador de conexión Mono a Estéreo para altavoces y un disco que contiene algunas utilidades y un programa con el que podréis probar que vuestro accesorio funciona de modo correcto. Realizad el desembalaje poniéndo la máxima atención y cuidado pues los componentes de la tarjeta son elementos muy delicados y cualquier golpe brusco que se pudiera producir los podría alterar fatalmente. Os recomendamos que siempre que deseéis realizar alguna operación de este tipo busquéis, siempre y cuando sea posible, un lugar lo más amplio y limpio que podáis, a fin de que realicéis el trabajo con más comodidad.

Los primeros pasos habréis de dirigirlos hacia vuestro ordenador. Deberéis por tanto, estar seguros de conocer bien todas las partes que lo componen y sentiros capaces de encontrar la solución más correcta ante cualquier problema que se os pudiera plantear. Inicialmente, un consejo importante: desconectarlo de la red antes de realizar cualquier manipulación en el interior. Seguidamente tendréis que retirar la carcasa del aparato para localizar un slot o ranura de ampliación que no se encuentre ocupado por otro accesorio que anteriormente hubieséis ya instalado. Una vez realizado este paso, tendréis que quitar



Después de haber desconectado la alimentación de nuestro aparato y retirado la carcasa que cubre el interior, debéis buscar un slot o ranura de expansión que esté libre.



Aquí podemos ver como queda el exterior de la zona de expansión después de haber retirado la chapa metálica que cubría el slot elegido .

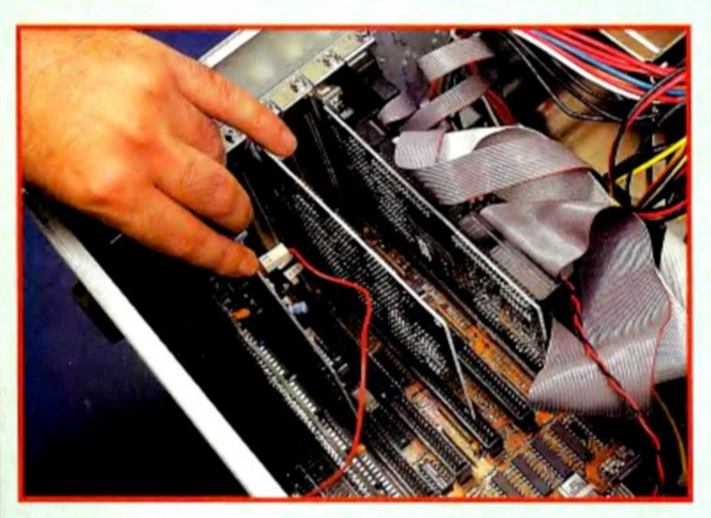
la tapa que cubre el hueco de salida del slot y que impide la posible invasión de suciedad en el interior del ordenador. Esta será de igual tamaño que la chapa metálica del frontal de la propia tarjeta y se encuentra habitualmente fijada por un tornillo que luego servirá a su vez para fijar la tarjeta a vuestro PC cuando ya ésta se encuentre correctamente instalada.

Sería aconsejable que tuvieráis èn cuenta los interruptores o "jumpers" de configuración que los fabricantes incorporan en este tipo de accesorios a fín de convertirlos en compatibles con el máximo tipo de ordenadores posibles. Se supone que la posicion que ocupan estos "jumpers" al salir de fábrica es la ideal, pero no estaría de más consultar las especificaciones de vuestro aparato con el objetivo de no tener que realizar la instalación varias veces por no haber colocado la configuración correcta previamente.

Una vez que hayáis seleccionado la ranura de expansión que os haya parecido más conveniente tan sólo restará una operación: insertar la tarjeta en vuestro ordenador. Es más sencillo de lo que en un principio os puede parecer. El secreto está en situar la placa de tal manera que la chapa metálica donde se encuentran situados el control de volumen y la toma de auriculares se puedan manejar desde el exterior a través del hueco que hemos dejado libre en el proceso anterior. Una vez posicionada de este modo, la colocamos sobre la ranura de expansión libre empujándola suavemente hacia abajo hasta que sintamos que se encuentra perfectamente encajada. La placa debe de insertarse sin mayor problema, pero si no fuese así, nunca deberéis intentar forzar su entrada en la ranura porque esto podría producir la rotura de el slot o de la propia tarjeta.

AUDICIONES PRIVADAS EN SU TOMA DE AURICULARES

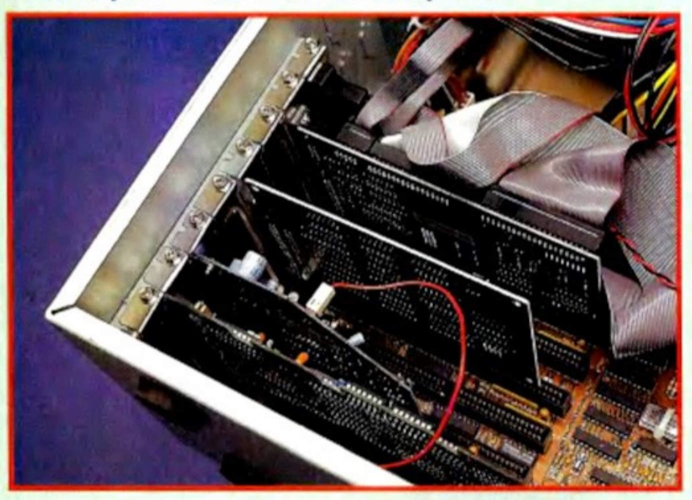
Ante todo, mantener la calma y comprobar todo aquello que pueda suponer un problema, como por ejemplo, la correcta situación sobre la ranura, si no existe algún otro elemento físico que impida que la inserción se haga con normalidad, etc...



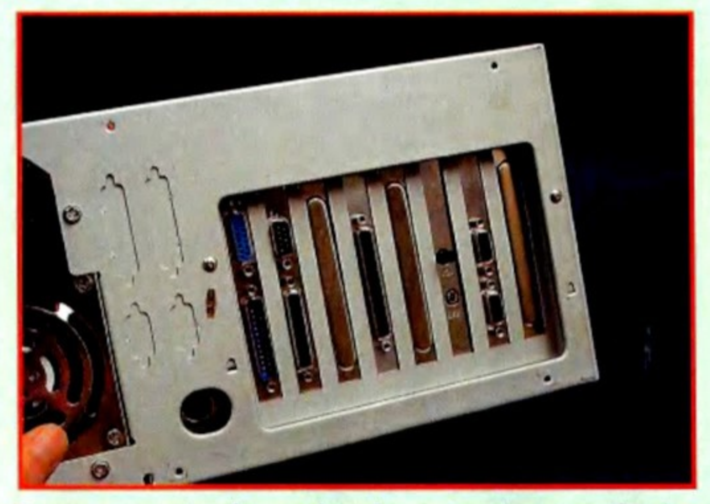
Deberemos empujar suavemente la tarjeta hasta que encaje perfectamente en la ranura de expansión. Si intentásemos forzarla, podríamos causar daños irreparables.



Fijando la tarjeta al soporte donde estaba la chapa de protección, conseguiremos fijarla con seguridad a fin de que no se mueva cuando empecemos a manipularla.



Si hemos realizado correctamente todos los pasos que se nos especifican para la instalación, no tendremos ningún problema y la tarjeta quedará como en la fotograf'ia.



La parte posterior de tu ordenador mostrará una apariencia similar a la que puedes ver en esta figura. Volver a poner todas las cosas en su sitio suele ser la tarea más difícil.

Habréis observado que de la propia tarjeta "cuelga" un cable de color rojo que finaliza en un conector de cuatro agujas, pues bien, se trata de una opción que potenciará ostensiblemente la gestión de sonido del altavoz interno de tu PC y que podréis conectar a la toma a la que el mencionado altavoz se encuentra unido en la placa base o "madre". Si vuestro PC no posee altavoz interno, ésta opción no estará disponible.

TODAS SUS OPCIONES.

Después de recomponer nuestro ordenador dejando cada cosa en su sitio, ya podemos encenderlo y prepararnos a disfrutar del mejor sonido en estéreo. La instalación del software que complementa a la tarjeta se nos hace una tarea importante si lo que queremos es aprovechar las posibilidades con las que ahora contamos. Los pasos a seguir están correctamente descritos en el manual de usuario a un nivel para el que no será necesario que utilicéis un diccionario especial como ayuda. No obstante, debemos hacer mención de aquellos que por su función consideramos importantes. El programa SM2TEST verificará que las operaciones realizadas en la instalación del hardware hayan sido las correctas, cuidando que los valores asignados de puerto o IRQ no entren en conflicto con los que estuvieran ya asignados para otra tarjeta que pudieramos tener instalada. La labor definida para otro de los programas, el THING, será sobre todo la de convertir Covox Soundmanster + en una tarjeta totalmente compatible con el software para Speech Thing, siempre y cuando cargemos el programas antes que el mencionado software.

Si alguno de tus programas favoritos te permite elegir entre varias tarjetas de sonido y ninguna de ellas es Covox soundmaster +, puedes seleccionar sin temor a equivocarte la opción Ad Lib ya que ambas son adecuadamente compatibles. Por contra, si deseas utilizar software de Sound Blaster deberás solicitar a tu distribuidor el driver necesario para lograr que el funcionamiento sea el esperado. Del grupo de utilidades cabe reseñar con atención especial el programa IBMPLAY que nos permite reproducir voces codificadas mediante la técnica CVSD (Continuously Variable Slope Modulation), utilizada en gran cantidad de programas educativos como por ejemplo, Writing to Ready y el programa Enciclopedia Multimedia Compton en CD ROM. Existe también un archivo que contiene las famosas palabras que como despedida pronunció el General Douglas McArthur ante el Congreso de los E.E.U.U., con interferencias y aplausos incluídos. Aquí si será posible reproducir ficheros que hayan sido grabados por la tarjeta Real Sound (Archivos SND) e incluso por CMS Sound Blaster, aunque en este último caso sera necesario renombrar los ficheros, variando las tres letras de extensión de "VOC" a "V8" ó "VMD".

SONIDO A TOPE.

El poder contar con un sonido agradable se convertirá en un acicate invisible para nuestros oídos, que podrá mantenernos horas sentado frente a uno de los muchos programas que en la actualidad cuentan con una buena banda sonora.

Vosotros mismos seréis quienes valoréis en su justa medida la relación potencia-calidad-precio que nuestra protagonista posee. La sensaciones se duplicarán desde el momento en que comencéis a saborear el conjunto espectacular de sonidos que se producen dentro de vuestro software preferido y que el altavoz interno se callaba, o lo reproducia torpemente. Volvemos a repetir que las cosas se deben valorar en su justa medida, por tanto, no nos duelen prendas al decir que Covox Soundmaster + es un convincente estandarte del deseo de los usuarios de a pie de hacernos con un aparato competitivo sin dañar excesivamente los presupuestos generales de nuestros hogares.

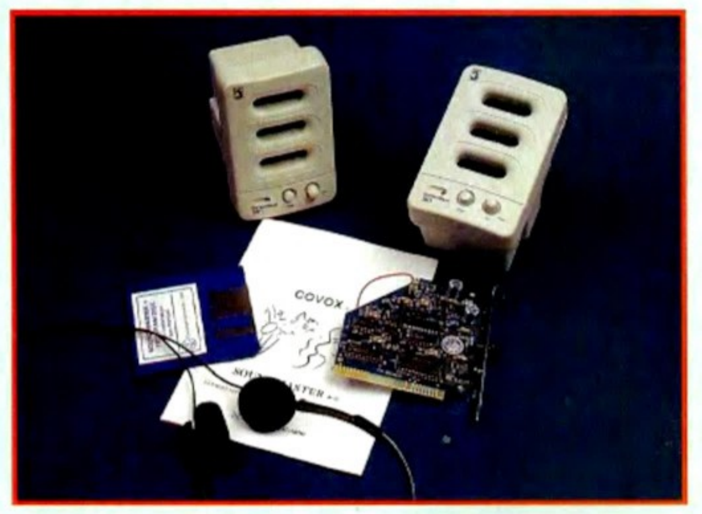
FÉLIX JOSÉ FISICO VARA.





El acceso a la toma de los auriculares es lo suficientemente cómodo para que disfrutemos de innumerables audiciones con carácter privado.

El control de volumen ofrece la posibilidad de que escuchemos lo que queramos en el tono justo sin causar molestias a los demás.



Las posibilidades de Covox Soundmaster convierten a tu ordenador en una potente máquina de Alta Fidelidad.

VIDEO

Viaje a las estrellas

STAR TREK II LA IRA DEL KHAN

Si recuerdas con nostalgia a esos chicos que viajan sin cesar en el espacio, estás de suerte, por que de nuevo el Enterprise entra en nuestra pantalla pequeña para deleitarnos con su ingenua, pero efectiva trama. Aquí el malo de turno es nada menos que Ricardo Montalbán, quien personifica al Khan.Un film dirigido por Nicholas Meyer, que sabe sacar provecho al guión. ¿Se salvarán nuestros queridos viajeros estelares? La respuesta te la cuenta LaserDisc.

LaserDisc, Phillips-CIC. 4.995 Ptas.

VIDEO

El misterio de la pirámide

DESDE EGIPTO CON CALOR

MCEG VIRGIN nos presenta un cómodo paseo por el pais del Nilo con la exquisita compañía de Omar Sharif.

Con él recorrerás todos lo monumentos de aquella civilización perdida en las candentes arenas del desierto y rescatada para tí en este magnífico video.



Conocerás secretos de un mundo sumergido de la mano del actor egipcio que mayor trascendencia internacional ha conseguido.

Una buena ocasión para que desde tu casa, muy fresquito y con un refresco en la mano, descubras lo que hay del otro lado del Mediterráneo. No te lo pierdas.

MCEG Virgin, 1.995 Ptas.

DISCOS

Red Hot Dance

LA MUSICA CONTRA EL SIDA

Una nueva iniciativa contra este mal del fin del milenio. Aunque ésta tiene su historia reciente en aquel álbum Red Hot and Blue que apareció en 1990, cuyo éxito fue desbordante; más de 500 millones de pesetas, que se utilizaron en la lucha contra esta enfermedad.

Red Hot Dance tiene la calidad de áquel y bajo la dirección de John Carlin y Leigh Blake nos invita a las pistas de baile para disfrutar de este nuevo LP y ayudar a una causa que nos interesa a todos.

Entre los componentes de este LP las figuras más sobresalientes son: George Michael, Lisa Stansfield, Sly and the family Stone y por supuesto, Madonna.





El huevo de Colón

5º CENTENARIO EN LP

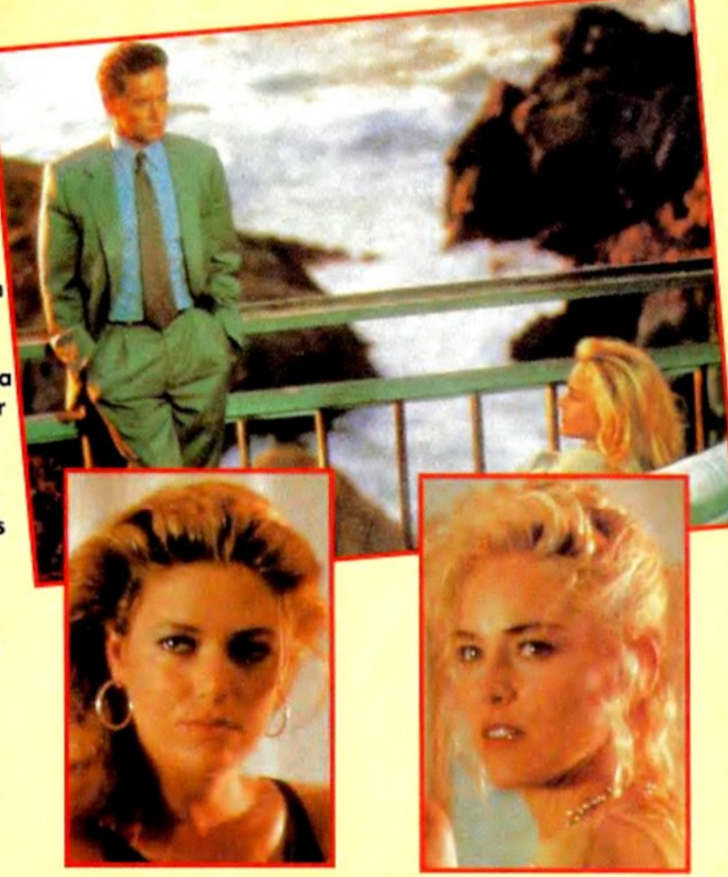
El huevo de Colón 5º CENTENARIO EN LP Si la Orquesta Mondragón, con Javier Gurruchaga se lo ha montado en grande con este LP y el programa de TV. Pero, para éste también han contado con colaboradores de lujo como Moncho Alpuente y el fisico-químico de Joaquín Sabina.

Un estupendo LP para bailar y pasarlo realmente bien al son de bolero y rock & roll.



Instinto Básico

UNA SENSUALIDAD MILLONARIA



El thriller erótico es lo que se va a llevar en estos días y quizá por mucho más tiempo. Y la culpa de todo esto la tienen Michael Douglas y Sharon Stone, quienes de la mano del director Paul Verhoeven nos podrán a mil por hora.

Sharon Stone (en la película: Catherine Tramell) es una rubia buenorrona y llena de pasta, que también se le da por escribir novelas donde existe cierta relación con los hechos que se suceden.

Todo esto se viene a complicar con el asesinato de su novia, sí has leido bien, al personaje Catherine Trammel le gustan las tías. Es entonces cuando el detective, Nick Curran (Michael Douglas) aparece en escena.

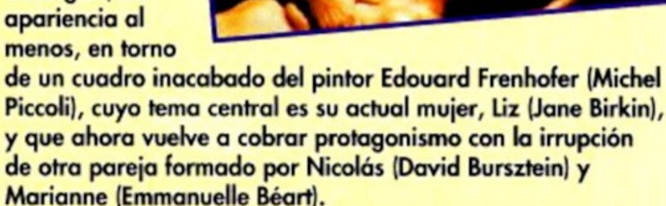
Otro ingrediente que se suma para subir de tono las cosas, es la actual novia de Catherine, Roxy (Leilani Sarelle). Y por si todo esto era poco, hay una psiquiatra que trabaja en la policía y a la que está ligado Nick Curran, que también tuvo ciertos contactos con Catherine, cuando ambas eran estudiantes en Bekerley.

Bien todo está servido para hacer de esta película algo que no pasará inadvertido.

La bella misteriosa

EL OTRO LADO DE UNA OBRA DE ARTE

Un film muy aplaudido en el festival de Cannes y que ahora tendremos la oportunidad de ver por estos lares.



Todo gira, en apariencia al menos, en torno de un cuadro inacabado del pintor Edouard Frenhofer (Michel Piccoli), cuyo tema central es su actual mujer, Liz (Jane Birkin), y que ahora vuelve a cobrar protagonismo con la irrupción de otra pareja formado por Nicolás (David Bursztein) y Marianne (Emmanuelle Béart).

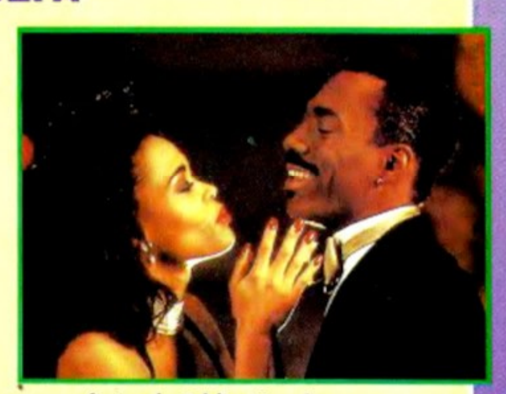
La trama se desata cuando Nicolás intenta que el pintor termine la obra con una nueva modelo, Marianne. Bien, de aquí en adelante las tensiones y la sensualidad comienzan a desatarse e ir en aumento.

Es una obra inspirada en una novela de Balzac, donde se ahonda en los abismos por donde los humanos transitamos muchas veces sin saber porqué y mucho menos a dónde vamos.

Boomerang

TODO UNA JEFA

Una divertida forma de mostrar las relaciones laborales entre hombres y mujeres, pero sobre todo, cuando aquellas dejan de serlo y pasan a otro plano.



Esta vez se nos presenta un sofisticado Eddie Murphy, que protagoniza a Marcus Graham, un hombre muy enrollado en los negocios y es, nada menos, que el director de marketing de una empresa de cosmética.

Nuestro personaje del celuloide tiene pasta y todo le va bien, demasiado bien hasta el punto en que se siente por encima del nivel donde se mueve, tanto laboralmente como en el plano emotivo. Pero, todo en la vida tiene un final y éste llega con una nueva jefa, Jacqueline (Robin Givens).

A partir de ahí, don Marcus Graham, comienza a experimentar en su propia piel lo que él ha estado haciendo con otras mujeres. ¡La vida es dura, tío! Pero, también existe el amor verdadero encarnado en la actriz Halle Berry. Por supuesto, si Robin Givens te parece poco, el exotismo viene de la mano de Grace Jones.

OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

RANKING

1 GUY SPY
(Ready Soft/Proein S.A.)

2 CRUISE FOR A CORPSE
(Delphine/Erbe)

3 ETERNAM
(Silmarils/Erbe)

4 THE CARL LEWIS CHALLENGE
(Psygnosis/Dro Soft)

5 
EPIC
(Ocean/Erbe)

6 
WING COMMANDER II
(Origin/Dro Soft)

7 
PUSHOVER
(Ocean/Erbe)

8 
SIMANT
(Maxis/Erbe)

9 
SHANGHAI II
(Activision/Erbe)

10 HOOK
(Ocean/Erbe)

OFF THE RECORD

Este mes hemos creido conveniente conceder el trono del ranking a «GUY SPY», pero como podéis observar, no por eso deja de estar rodeado de una corte muy especial de otros videojuegos que cumplen perfectamente el papel de damas de honor.

William, así se llama el protagonista de esta apasionante aventura, será capaz de sortear con tu inestimable ayuda, todos aquellos peligros por los que le hará pasar el malvado Barón Von Max. El mundo del espionaje queda abierto ante tus ojos como una inmensa ventana donde podréis ver cómo se puede localizar a todos los malos, cómo se efectúa un rescate o una persecución y sobre todo cómo puedes sobrevivir ante la puntería magistral de tus enemigos. Y como un «James Bond» cualquiera, con la lección bien aprendida, recorrerás innumerables lugares y conocerás a bellas mujeres dispuestas a caer rendidas ante tu carácter, valor, osadía y caballerosidad.

También estarán esperándote más buenos momentos en el resto de los clasificados, como por ejemplo en «CRUISE FOR A CORPSE». Una intrigante aventura gráfica que narra todas las vicisitudes que deberá atravesar un detective del tipo «Hércules Poirot» para encontrar las pistas necesarias que le lleven a descubrir al autor de un oscuro asesinato sucedido a bordo del barco dónde nuestro protagonista viaja.

«Eternam» se encargará de llevarnos de forma espectacular a través de mundos inimaginables mostrándonos de que manera deberemos plantearnos unas trepidantes vacaciones en los siglos venideros. Del futuro nos tele-transportamos hasta el presente para competir con «THE CARL LEWIS CHALLENGE» en los deportes olímpicos más duros. Intentar aumentar vuestro medallero y batir todas las marcas posibles jugando a ser el mejor atleta con este simulador deportivo que encierra a los adversarios en mejores condiciones en un escenario real. En nuestro alucinante escaparate no faltarán las buenas aventuras galácticas. Volando junto a «EPIC» y «WING COMMANDER II» recorreréis el sistema solar a hiper-velocidad esquivando todo tipo de problemas para lograr el objetivo final : salvar la galaxia.

Las hormigas empiezan a jugar un "rol" importante en el mercado de los videojuegos. «PUSHOVER» y «SIMANT» son una buena muestra de ello. Podréis derribar ordenadamente todas aquellas fichas que se os pongan a la vista o derrotar al imperio de las hormigas rojas según vuestras preferencias demuestren ser más simpáticas o más realistas. La negra habitación donde duerme la estrategia está representada esta vez por «SHANGHAI II». Un juego donde las piezas de un complicado puzzle intentarán ganar la partida a tu más preparado ejército de neuronas. Y finalmente, como el viaje más largo y esperado, tenemos que marcharnos hasta Nunca Jamás con Peter Pan, para derrotar al infame Garfio.

HOOK pone en nuestras manos la oportunidad de rememorar un cuento clásico con un ingrediente primordial contra el que nuestro héroe debe luchar: la venganza.

La pura elección de lo deseado no será tan sencilla como la oferta que aquí y ahora se os presenta. En cualquier caso, podemos esperar que cualquiera de los componentes de nuestro cuadro de elegidos consiga por sí mismo dejaros una impresión que suponemos será lo más grata posible.


PLATINUM
PLATINUM
1992
5° aniversario
n.° 1 en Barcelona
cosecha de 1987
n.° 1
Tus tiendas de videojuegos en
Barcelona
VENTA POR CORREO
GRAN LANZAMIENTO
SUPER NINTENDO
29.900 Super Mario World de regalo y 1 pad
SUPER NINTENDO
¡POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA SUPERFAMICOM 1 REGALO SORPRESA!
19.900
9.900
16.900
25.990
13.900
NOVEDADES NINTENDO MAS DE 100 TITULOS A TU DISPOSICION Y ¡MONTONES DE REGALOS!
PLATINUM
BARCELONA
ROGER DEFLOR, 125
08013 Barcelona
447 03 61
PLATINUM
GRACIA
P.° SAN JUAN, 192
08025 Barcelona
459 07 48
PASA A RECOGER TU CARNET DEL CLUB
PLATINUM
BARCELONA
Diputación, 385
NUEVA
PLATINUM
VERDUM-ROQUETAS
VILADROSA, 82
08031 Barcelona
353 65 73
PLATINUM
HORTA
VILAPICINA, 14
08031 Barcelona
407 00 07
NUEVA
5.° ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO

MULTIMEDIA

VIDEO

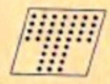
SONIDO

OFERTA ESPECIAL
Placa MM-VIDEO,
+ placa MM-AUDIO,
+ SOFT MM-BOX
171.000 Ptas.

Vídeo + PC + Sonido

- **PLACA MM-VIDEO:**
  Muestra vídeo en el monitor del PC. Digitaliza imágenes (PCX, TIF, TGA, CUT, BMP).
- **PLACA MM-AUDIO:**
  Graba y reproduce sonido estéreo. Compatible AdLib (conexión MIDI, joystick, etc.)
- **SOFT MM-BOX:**
  Permite combinar elementos (fotos, texto, sonido, animación, dibujos) y añadirles funciones interactivas.
- ... Y también PCs con las conexiones de vídeo y audio ya instaladas.

(*) Configuración recomendada: Ordenador 386 25 MHz, 4MB. RAM. (Se requiere Windows).



TELESIGNAL, S.A.
Cristobal Bordíu, 13. 28003 MADRID
Teléfonos 554 55 43 y 554 54 70.
Fax: 554 55 41